

Belgien bfr 315,- Dänemark dkr 60,- Italien Lit 15.400 Luxemburg Lfr 315,- Niederlande hfl 17,50 Österreich öS 110,- Schweiz sfr 14,90
Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
PC Games CD-ROM & Mag
Sonderheft 1/99
Best of Star Wars
nur DM 14,90
inklusive CD-ROM
in Zusammenarbeit mit
PC ACTION
BEST OF
STAR WARS™
Ausführliche Tips & Tricks
Infos zu den besten Star-Wars-Spielen für Ihren PC
Alles zum neuen Star-Wars-Kinofilm
CD-ROM
Mit RIESENPOSTER im Kinoplakat-Format
HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM
10 voll spielbare Demos zu allen wichtigen Star-Wars-Spielen:
Episode 1: Die Dunkle Bedrohung, Rebellion, Episode 1: Racer, Jedi Knight, Rogue Sqaudron u.v.m.
Alle Patches und Updates
Exklusiv: Videoreportagen zu Obi-Wan und X-Wing Alliance
Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Defekte CDs schicken Sie an:
COMPUTEC MEDIA • Reklamationen PCG Star Wars
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
ISSN 0949-6564
4 398336 414902 01





EDITORIAL

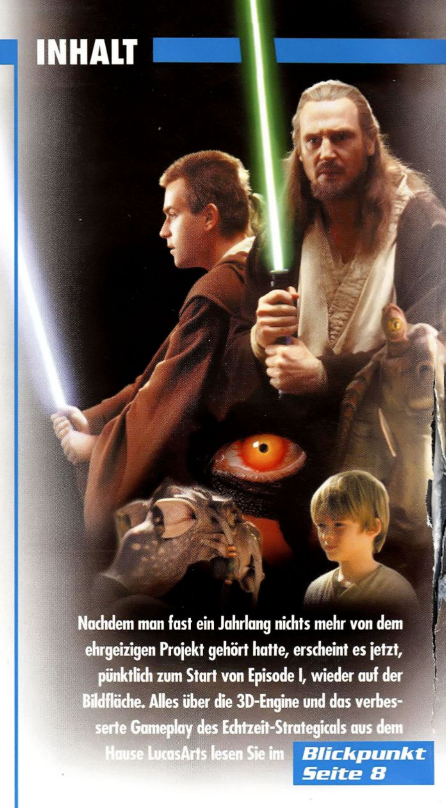
Am 19. August ist es endlich soweit, dann kommen auch die deutschen Kinobesucher in den Genuß eines Spektakels, das in Amerika schon seit zwei Monaten für Furore sorgt. Die Rede ist natürlich vom neuen *Star Wars*-Kinofilm *Episode I: Die Dunkle Bedrohung*, dem Kinoereignis des Jahres.

Über 20 Jahre ist es her, seit George Lucas mit seinem cineastischen Meisterwerk *Krieg der Sterne* den Beginn gleich mehrerer Äras markierte. Der Filmbranche wurde aufgezeigt, daß die Grenzen des technisch Machbaren offenbar beliebig dehnbar sind. Die Saga um Luke, Leia, Han und Co. zeigte ebenfalls, wie sich ein teures Machwerk im Nachhinein refinanzieren läßt. Wohl zu keinem anderen Filmstoff wurden bis heute so viele Merchandising-Artikel unter das gierige Volk geworfen. Schließlich wurde *Krieg der Sterne* mit seinem stilisierten Kampf Gut gegen Böse selbst zum Mythos, der weltweit seine Anhänger fand.

Auch die eigene Spielefirma Lucas Arts griff in regelmäßigen Abständen auf den abenteuerlichen Stoff der Filmvorlagen zurück und lieferte ein „machtvolles" PC-Spiel nach dem anderen ab, die meisten davon lucastypisch auf technisch sehr hohem Niveau. In diesem Sonderheft haben wir für Sie alle *Star Wars*-Spiele unter die Lupe genommen, trennen die imperiale Spreu vom Weizen und liefern zu den Hits gleich die passenden Tips & Tricks. Anhand der spielbaren Demos auf der Cover-CD können Sie schließlich selbst antesten, welcher Titel bei Ihnen das Jedi-Feeling weckt.

Viel Spaß beim Lesen wünschen Ihnen die Redaktionen von PC Games und PC Action.

INHALT



Nachdem man fast ein Jahrlang nichts mehr von dem ehrgeizigen Projekt gehört hatte, erscheint es jetzt, pünktlich zum Start von Episode I, wieder auf der Bildfläche. Alles über die 3D-Engine und das verbesserte Gameplay des Echtzeit-Strategicals aus dem Hause LucasArts lesen Sie im

Blickpunkt Seite 8



INHALT

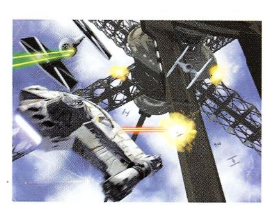
RUBRIKEN

BLICKPUNKT

SPIELETESTS

SPIELETIPS

VORSCHAU



Selten hat ein Thema die Computerspielebranche derart nachhaltig bewegt wie die Star-Wars-Saga. Kein Wunder, schließlich sitzen die Spieledesigner von LucasArts gleich neben den Kinomachern von Lucasfilm. Noch dazu ist LucasArts natürlich die einzige Firma, die auf die zugkräftige Lizenz nach Herzenslust zugreifen kann. Überzeugen Sie sich anhand unserer ausführlichen Tests selbst, wieviele Stunden Spielspaß Sie mit den Sternenkriegern erleben können. In dem reichhaltigen Fundus der Star-Wars-Titel werden Sie mit unserer Hilfe sicher Ihren Favoriten finden.

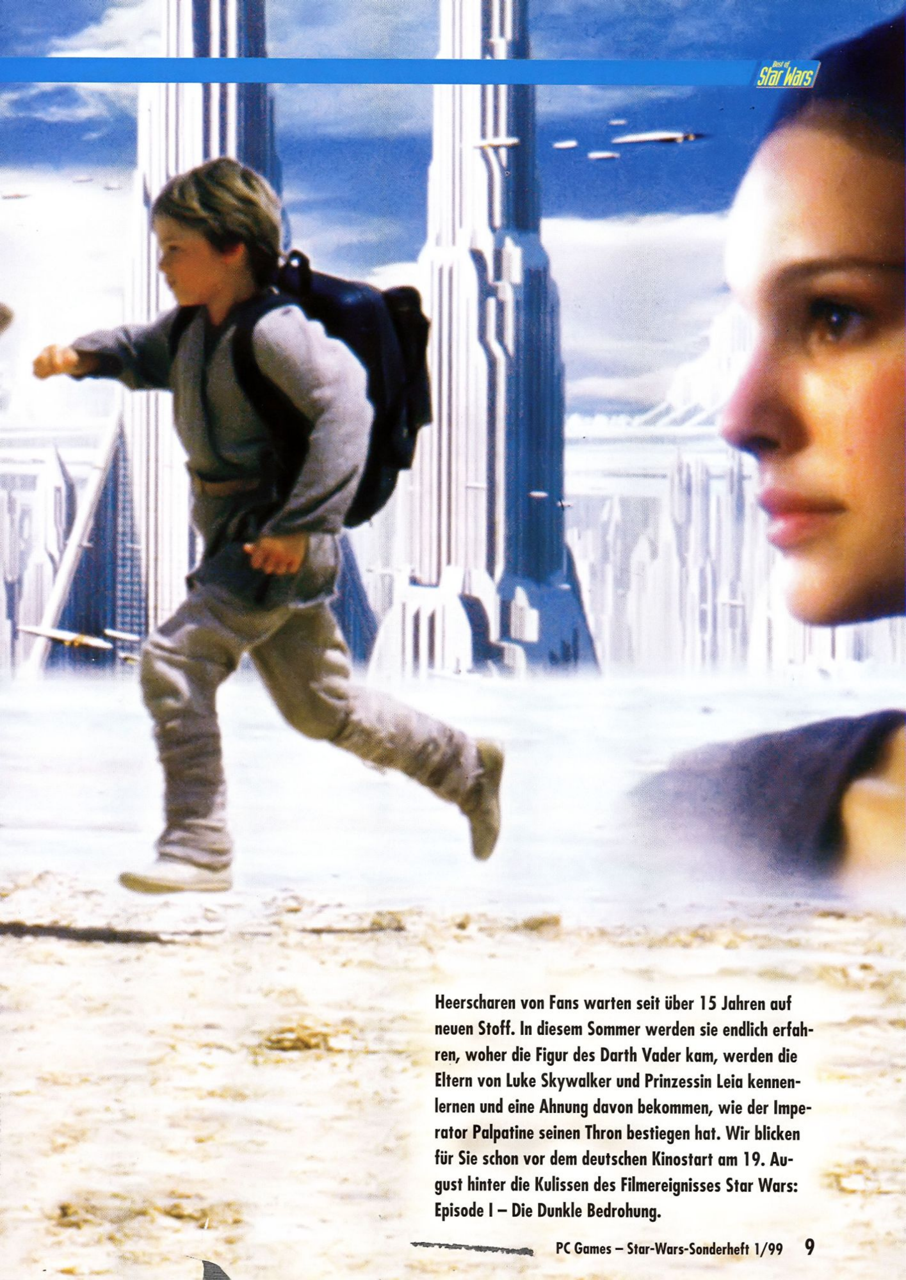
Spieletests Seiten 16 bis 59





Himmelsstürmer

Fakten, Hintergründe und Legenden zum Kinoereignis Star Wars: Episode I – Die Dunkle Bedrohung



Heerscharen von Fans warten seit über 15 Jahren auf neuen Stoff. In diesem Sommer werden sie endlich erfahren, woher die Figur des Darth Vader kam, werden die Eltern von Luke Skywalker und Prinzessin Leia kennenlernen und eine Ahnung davon bekommen, wie der Imperator Palpatine seinen Thron bestiegen hat. Wir blicken für Sie schon vor dem deutschen Kinostart am 19. August hinter die Kulissen des Filmereignisses Star Wars: Episode I – Die Dunkle Bedrohung.

Die Darsteller:



Den jungen Obi-Wan Kenobi spielt Ewan McGregor, bekannt aus Trainspotting. McGregor tritt damit in die Fußstapfen des ehrwürdigen Alec Guiness.

Die Verkörperung des jungen Anakin Skywalker ist die erste große Rolle für Jake Lloyd. Er wurde unter 3.000 Bewerbern bei einem Casting auserwählt.

Der bisher unbekannte Ray Park schlüpft in die Rolle des gehörnten Bösewichts Darth Maul, des mächtigsten Widersachers der Jedis.

Es geht um den uralten Kampf Gut gegen Böse. Es geht um die ureigensten Instinkte der Menschheit, die dieser Konflikt in der Geschichte von Schlacht zu Schlacht geführt hat. Und es geht um große Gefühle, die allzu häufig der Auslöser für die Schlachten der Menschheitsgeschichte waren. George Lucas preßte den stets aktuellen Stoff erstmals 1977 in ein Science-Fiction-Kleid und löste damit einen Boom aus, den er in dieser Größenordnung wohl selbst nicht erwartet hätte. *Krieg der Sterne,* englisch schlicht *Star Wars,* spielte bis heute an der Kinokasse über 450 Millionen Dollar ein. Zwei Folgefilme, *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi Ritter,* komplettierten die Trilogie und erbeuteten an den Kassen der Lichtspielhäuser noch einmal über 600 Millionen Dollar. Zwar blieben die Kinosäle danach bis auf weiteres dunkel, doch der Mythos um Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia lebte in unzähligen Büchern, Comics und Computerspielen weiter, die das *Star Wars*-Universum konsequent und kontinuierlich zu einem tatsächlichen Imperium ausbauten.

Mehr ist nie genug

Endlich erbarmte sich „Schöpfer" George Lucas im Frühjahr des Jahres 1997 auch wieder des Kinopublikums. Die erfolgreiche Neuauflage der drei Kinofilme in Form einer Special Edition brachte dem amerikanischen Produzenten und Regisseur neben einer weiteren Stange Geld vor allem zwei Erkenntnisse: Offensichtlich konnte das Publikum immer noch nicht genug bekommen von seinen Sternenkriegern, und ebenfalls offensichtlich schien die hauseigene Filmeffektschmiede Industrial Light und Magic (ILM) gerüstet, einen Film zu produzieren, der auch den hohen technischen Anforderungen eines George Lucas genügen würde. Das Konzept für einen neuen Kino-Blockbuster lag bereits seit 1994 in der Schublade des Meisters, und die Zeit schien reif, das Mammutprojekt in die Tat umzusetzen. Im Juni 1997, 20 Jahre nach dem Kinostart von *Krieg der Sterne,* begannen in London schließlich die Dreharbeiten zu *Star Wars: Episode I – Die Dunkle Bedrohung,* der Startschuß für eine neue Filmtrilogie des Science-Fiction-Märchens war gefallen.

Die Story von Episode 1

Die neue Trilogie siedelte Lucas zeitlich vor den Ereignissen an, die uns seit *Krieg der Sterne* bestens bekannt sind, und erzählt die Geschichte des jungen Anakin Skywalker, bevor dieser sich der Macht des Bösen verschreibt und zum gefürchteten Darth Vader mutiert. Obwohl *Die Dunkle Bedrohung* in einer Zeit noch vor den Abenteuern von Luke Skywalker, Leia und Han spielt, begegnen Sie im Film natürlich auch einigen alten Bekannten aus der ersten Trilogie. 32 Jahre vor der Zerstörung des er-



An Bord der großen Flotte vor dem Planeten starten Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi erste Schlichtungsveruche.

Auf dem Wüstenplaneten Tatooine treffen die Jedi-Ritter Anakin Skywalker. Hier findet auch das Rennen der Pod-Racer statt.



In die Haut des gutmütigen Amphibienwesens Jar Jar Binks schlüpft Ahmed Best, zuvor Darsteller in einigen Broadway-Musicals.

Liam Neeson ist als Qui-Gon Jinn Obi-Wans Jedi-Meister. Zuvor glänzte er unter anderem als Hauptdarsteller in Rob Roy und Nell.

Die jugendliche Königin Amidala wird von Natalie Portman verkörpert. Sie wirkte zuvor unter anderem bei Leon, der Profi, Mars Attacks und Heat mit.

sten Todessterns wird der friedliebende Planet Naboo, Heimat von Königin Amidala (Natalie Portman), von der mächtigen Handelsföderation bedroht. Diese will die wichtigen Handelsrouten zu entfernten Sternensystemen besteuern lassen und errichtet zur Durchsetzung dieses Zieles eine Blockade des Planeten mit einer großen Flotte von Schlachtschiffen. Der Rat der Jedi-Ritter fürchtet eine Ausdehnung des Konflikts und beauftragt den jungen Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) und seinen Jedi-Meister Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) mit der Beendigung der Krise. Doch auf dem Schlachtschiff der Föderation entgehen Obi-Wan und Qui-Gon nur knapp einem Anschlag, sie müssen fliehen. Auf Naboo retten Sie den Gunganer Jar Jar Binks vor angreifenden Kampfdroiden und freunden sich mit dem liebevollen Knuddelwesen an. Jar Jar schlägt vor, zu seinem Heimatplaneten Otoh Gunga zu reisen und dort um Hilfe zu bitten, doch diese Hilfe wird verweigert. Inzwischen kommt es zur Eskalation auf Naboo. Die Handelsföderation besetzt den Planeten, wiederholte Friedensverhandlungen scheitern. Königin Amidala muß mit den zu Hilfe eilenden Freunden Obi-Wan und Qui-Gon erneut fliehen, eine Bruchlandung führt sie schließlich auf den Planeten Tatooine. Dort verspricht der junge Anakin Skywalker (Jake Lloyd), bei der Beschaffung von Ersatzteilen für das beschädigte Raumschiff der Bundesgenossen behilflich zu sein. Aus einem waghalsigen Gleiter-Rennen geht der Knirps als Sieger hervor, Qui-Gon entdeckt dabei, daß im jungen Anakin eine gewaltige Kraft schlummert – die Macht der Jedi-Ritter. Vor dem Abflug nach Coruscant, wo Obi-Wan und Qui-Gon den jungen Skywalker zum Jedi ausbilden lassen wollen, kommt es zum ersten Aufeinandertreffen mit Darth Maul (Ray Park), dem Oberfiesling der Konföderation. Der Jedi-Rat auf Coruscant lehnt eine Ausbildung von Anakin Skywalker ab, der Junge wäre nicht gefestigt genug. Obi-Wan beschließt, Anakin selbst unter seine Fittiche zu nehmen, und gemeinsam mit Qui-Gon und Amidala bricht man zum großen Showdown nach Naboo auf ...



Der kleine, aber prachtvoll bebaute Planet Naboo ist die Heimat von Königin Amidala und der Ausgangspunkt für den Konflikt mit der Föderation.

Fast alles Leben auf dem Planten Otoh Gunga, der Heimat von Jar Jar Binks, spielt sich unterhalb der Wasseroberfläche ab.

Auf Coruscant tagt der mächtige Rat der Jedi. Werden die ehrenwerten Herren Anakin Skywalker unterweisen?

Die wichtigsten Handlungsorte:



Auf Tatooine haben die Freunde Schiffbruch erlitten, die Moral ist gebrochen. Wo sollen nur Ersatzteile für das zerstörte Raumschiff herkommen?

Auf den Föderationsschiffen geraten Obi-Wan und Qui-Gon in einen Hinterhalt. Plötzlich strömt Gas in den Besprechungsraum des Raumschiffs.

Und so soll es weitergehen

Das Ende von *Die Dunkle Bedrohung* markiert zugleich den Startpunkt für die geplante *Episode II,* die im Jahre 2001 in den Kinos erwartet wird. George Lucas hütet das Geheimis um den Fortgang der Handlung wie ein Staatsdokument, und auch die Schauspielerriege wurde dazu verpflichtet, absolutes Stillschweigen zu bewahren. Doch im Internet, wo sich inzwischen etwa 100 hochkarätige *Star Wars*-Seiten tummeln, wird heftig spekuliert. Die interessanteste und auch am häufigsten zitierte Spekulation: Anakin Skywalker und Königin Amidala verlieben sich ineinander und heiraten schließlich. Aus dieser Ehe gehen zwei Kinder hervor, die sofort nach der Geburt getrennt werden: Luke Skywalker und Prinzessin Leia. Ebenfalls im zweiten Teil der Trilogie soll es zur gewaltigsten Raumschlacht kommen, die je im Kino zu sehen war. Für die Inszenierung des Klon-Krieges, der die fast vollständige Vernichtung der Jedi-Ritter zur Folge hat, soll die Effektschmiede ILM noch nie Dagewesenes auf die Leinwand zaubern. Aus diesem Grund plant Lucas, der dem Kinopublikum bereits die THX-Soundtechnologie bescherte, erneut eine technische Revolution. *Episode II* soll erstmals direkt aus dem Computer auf die Leinwände projiziert werden. Sollte Lucas diese ehrgeizige Vorhaben realisieren, müßten alle Großkinos bis 2001 auf die neue Technik umrüsten, wenn die Leinwand nicht dunkel bleiben soll, was sich angesichts eines weiteren anstehenden Blockbusters kaum ein Kinotempel leisten dürfte. Ursprünglich war nach der Fertigstellung der zweiten

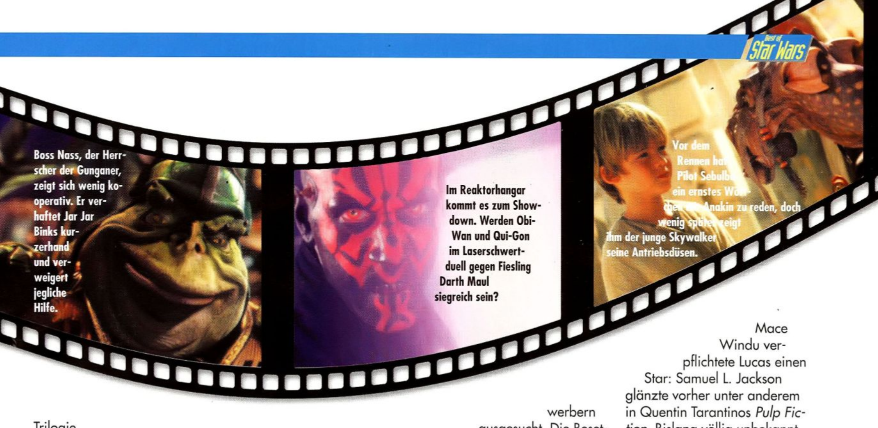
EPISODE I IN ZAHLEN

- Viermal so viele technische Effekte wie in *Titanic*
- George Lucas kehrte erstmals seit 20 Jahren auf den Regiestuhl zurück
- Von 2.500 Einstellungen kammen nur 10% ohne digitale Bearbeitung aus
- 28,5 Millionen Dollar Einspielergebnis am ersten Tag des US-Kinostarts
- Die Produktionskosten betrugen 115 Millionen Dollar, die Lucas aus eigener Tasche finanzierte
- George Lucas schloß mit Pepsi Cola einen Merchandising-Deal über 2,5 Milliarden Dollar für acht Jahre ab
- 4,5 Milliarden Dollar erwirtschafteten die ersten drei *Star Wars*-Filme bis heute



Auf dem Planeten Otoh Gunga führt Jar Jar Binks (Mitte) die beiden Jedi-Ritter Obi-Wan (links) und Qui-Gon (rechts) in die Unterwasserwelt seines Volkes. Dort hoffen sie weitere Hilfe zu bekommen.

Im Palast kämpfen sich Königin Amidala und Captain Panaka den Weg in die oberen Stockwerke des Gemäuers frei.



Boss Nass, der Herrscher der Gunganer, zeigt sich wenig kooperativ. Er verhaftet Jar Jar Binks kurzerhand und verweigert jegliche Hilfe.

Im Reaktorhangar kommt es zum Showdown. Werden Obi-Wan und Qui-Gon im Laserschwertduell gegen Fiesling Darth Maul siegreich sein?

Vor dem Rennen hat Pilot Sebulba ein ernstes Wörtchen mit Anakin zu reden, doch wenig später zeigt ihm der junge Skywalker seine Antriebsdüsen.

Trilogie im Jahr 2005 übrigens sogleich eine dritte geplant, die zeitlich dann die Ereignisse nach *Die Rückkehr der Jedi Ritter* beleuchten sollte. Lucas legte dieses Projekt aber erst einmal auf Eis, verständlich angesichts der bevorstehenden Aufgaben in den nächsten Jahren. Ganz unwahrscheinlich ist es aber nicht, daß der Mythos *Star Wars* sich in nicht allzu ferner Zukunft auf neun Kinofilme stützen darf.

Star Wars: Fluch oder Segen für die Darsteller?

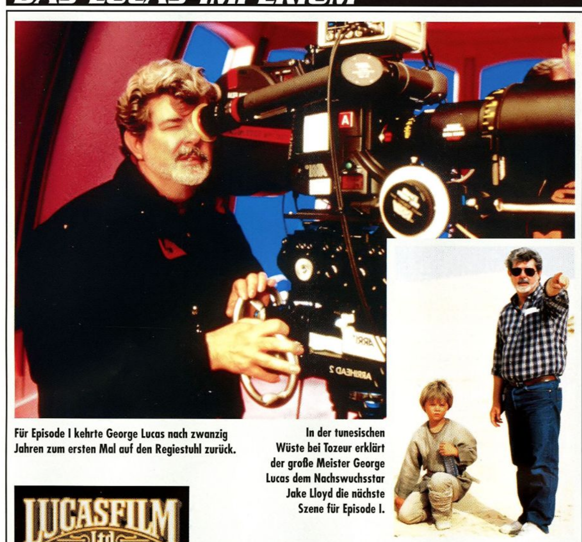
Anders als bei *Krieg der Sterne,* wo bis dato völlig unbekannte Schauspieler eingesetzt wurden, setzte George Lucas bei *Die Dunkle Bedrohung* auf eine Mischung aus bekannten Größen und hungrigen Nachwuchskräften. Natalie Portman als Königin Amidala glänzte zuvor in Luc Bessons *Leon, der Profi,* der völlig unbekannte Jake Lloyd (der junge Anakin Skywalker) wurde bei einem Casting aus über 3.000 Bewerbern ausgesucht. Die Besetzung der Jedi-Garde erfolgte fast durchweg mit gestandenen Schauspielern. So kämpft etwa Liam Neeson *(Nell)* als Qui-Gon Jinn an der Seite von Obi-Wan Ewan McGregor, der in *Trainspotting* zu frühem Ruhm gelangte. Sogar für die Nebenrolle des Jedi-Ritters Mace Windu verpflichtete Lucas einen Star: Samuel L. Jackson glänzte vorher unter anderem in Quentin Tarantinos *Pulp Fiction.* Bislang völlig unbekannt ist dagegen Ray Park, dem in Episode I die Rolle des Oberschurken Darth Maul zukommt. Er tritt damit die Nachfolge von Darth Vader an, dem bisher finstersten Finsterling des Universums. Wie die erste Trilogie zeigte, ist ein Mitwirken an einem solchen Mammutpro-



Noch glaubt Königin Amidala, die Vertreter der Handelsföderation beschwichtigen zu können, doch schon bald kommt es zur Eskalation.

In dieser höhlenartigen Behausung lebt Anakin mit seiner Mutter Shmi (Pernilla August). Der junge Skywalker ist der Sklave von Schrotthändler Watto.

DAS LUCAS-IMPERIUM



Für Episode I kehrte George Lucas nach zwanzig Jahren zum ersten Mal auf den Regiestuhl zurück.

In der tunesischen Wüste bei Tozeur erklärt der große Meister George Lucas dem Nachswuchsstar Jake Lloyd die nächste Szene für Episode I.

Lucasfilm Ltd.

Lucasfilm ist für alle Kino- und Fernsehproduktionen zuständig. Insgesamt heimste die Company 15 Oscars ein, neben der *Krieg der Sterne-Trilogie* sahnte auch die *Indiana Jones*-Trilogie kräftig ab.



Lucas Arts

Die Division für Unterhaltungssoftware wurde von Lucas bereits 1982 gegründet und zeichnet sich seitdem durch zumeist sehr hochwertige Veröffentlichungen aus, wobei man kräftig die Lucasfilm-Lizenzen nutzt. Meilensteine: *Monkey Island, Indiana Jones, Jedi Knight,* u.v.m.



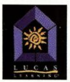
THX

Seit 15 Jahren erabeitet das THX-Filmtheaterprogramm technische Spezifikationen für Kinos. In über 2.000 Kinopalästen weltweit steht das THX-Gütesiegel für optimale akustische und visuelle Qualität.



Industrial Light and Magic

Seit 1975 entwickeln hier Special-Effects-Designer die aberwitzigsten Tricks für die Hollywood-Blockbuster. ILM verbucht bis heute 16 Oscars für die besten Effekte und 12 Auszeichnungen für technische Leistungen. Sieben der zehn erfolgreichsten Filme aller Zeiten wurden von ILM begleitet.



Lucas Learning

Ebenfalls seit 15 Jahren entwickelt die Softwareabteilung von Lucas Learning hochwertige Multimediaanwendungen zur spielerischen Lernbegleitung. Neueste Veröffentlichung aus diesem Hause ist *Droid Works,* ein strategischer *Star Wars*-Baukasten für Kids.



Skywalker Sound

Mit 13 Oscars und 9 Nominierungen reiht sich Skywalker Sound nahtlos in die Palette der erfolgreichen Lucas-Firmen ein. Skywalker Sound ist eine der größten Audio-Postproduktionseinrichtungen der gesamten Filmbranche.

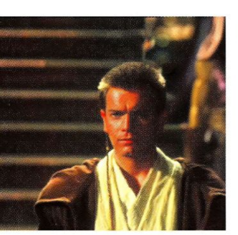


Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn treten die Nachfolge von Luke Skywalker und Han Solo im Kampf gegen das Böse an.

jekt für einen Schauspieler nicht zwangsläufig das Sprungbrett für eine große Hollywood-Karriere und das Tor zu ewigem Darsteller-Glück. Sieht man vom arrivierten Alec Guiness (der alte Obi-Wan) ab, gelang lediglich Harrison Ford (Han Solo) aus der ersten Filmstaffel der Aufstieg zum Charaktermimen mit Weltruhm. „Luke" Mark Hamill blieb danach zumindest der computerspielenden Fangemeinde im Gedächtnis – durch seine Auftritte in der *Wing Commander*-Serie von der Softwareschmiede Origin. „Prinzessin Leia" Carrie Fisher startete nach *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* eine erfolgreiche zweite Karriere als Drehbuch-Autorin.

Dichtung und Wahrheit – ab 19. August im Kino

Die Dreharbeiten zu *Episode I – Die Dunkle Bedrohung* gestalteten sich für die Darsteller als eine echte Belastungsprobe. In nur 65 Drehtagen wurde die Weltraum-Oper im Juni 1997 zunächst in London, dann in Italien und schließlich in Tunesien abgedreht. Doch nicht nur irrsinnige Hitze und ein Sandsturm im tunesischen Tozeur, wo die Szenen auf dem Wüstenplaneten Tatooine eingefangen wurden, forderten den Schauspieler alles ab. Besonders schwierig war für die Darsteller auch die Studioarbeit in Italien und England. Der Grund: Rund die Hälfte der in *Episode I* auftauchenden Figuren waren physisch gar nicht vorhanden, sondern wurden





Hier sehen Sie die Lucasfilm-Entwürfe zu einem Tier, das auf dem Planeten Tatooine beheimatet ist. Darunter einen Kampfdroiden in Ruheposition und die Skizzen zu Obi-Wan Kenobis Kostümausstattung.

STAR WARS IM INTERNET

Nach der offiziellen Ankündigung zu *Star Wars: Episode I – Die Dunkle Bedrohung* sprossen neue Internetseiten zum Thema wie Pilze aus dem Boden. Es wurde und wird wild spekuliert und oft auch gut informiert. Wenn Sie weitere Informationen zu *Star Wars* suchen, werden Sie hier garantiert fündig:

www.starwars.com
Die offizielle Homepage, Story, Interviews, Trailer, Bilder

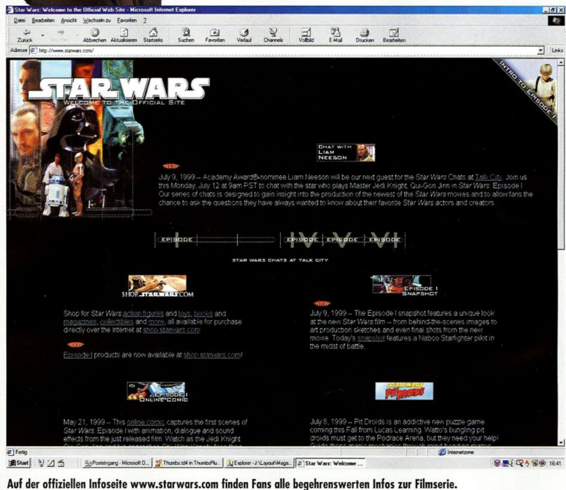
www.theforce.net
Auf dem neuesten Stand, alles zu Merchandising-Artikeln, sämtliche News, Foren und Files

www.jedinet.com
Viele Files zu allen Multimedia-Anwendungen, Ausschnitte aus den Filmen, News, Gerüchte

www.episode2.net
Alles über *Episode I*, Umfragen, Gerüchte, Artworks, Theorien, Spekulationen

www.imperialcenter.com
News, Wissensquiz, jede Menge Bilder

www.swdatabase.com
Umfragen, Bilder, News, Gerüchte, Files zu allen *Star Wars*-Filmen



Auf der offiziellen Infoseite www.starwars.com finden Fans alle begehrenswerten Infos zur Filmserie.

erst nachträglich am Computer zum Leben erweckt. Die Schauspieler mußten also vor riesigen Blue- und Green-Screens einen Teil ihrer Szenen abdrehen, ohne dabei ihre Gesprächs- und Handlungspartner sehen zu können. Auch die Kampfszenen mit den Lichtschwertern waren nicht einfach auf Zelluloid zu bannen. Liam Neeson, Ewan McGregor und Ray Park kämpften lediglich mit den Griffen, die fluoreszierenden Enden der Lichtschwerter wurden ebenfalls nachträglich per Computer in die Szene hineinkopiert. Um die Illusion eines authentischen Fights zu erzeugen, mußten alle Bewegungen der Schauspieler zu 100 Prozent sitzen. Alle lichtschwertbewehrten Darsteller mußten daher vorher ein Kampftrainingsprogramm über sich ergehen lassen. Die schwierigen Drehbedingungen gaben auch im Internet immer wieder Anlaß zu wilden Spekulationen. So wurde etwa Ewan McGregor in den Mund gelegt, er habe verlauten lassen, daß *Episode I* der langweiligste Film sei, an dem er je mitgewirkt habe. McGregor selbst sprach aber lediglich von „langwierigen“ und „fordernden“ Dreharbeiten. Auch über die vermeintlichen Starallüren von Jung-Anakin Jake Lloyd wurde viel spekuliert, letztlich hat das den Siegeszug von *Die Dunkle Bedrohung* aber nicht gefährden können. Seit dem 19. Mai läuft der Film mit überwältigendem Erfolg in den US-Kinos und liefert sich mit *Titanic*, dem Blockbuster des letzten Jahres, ein Kopf-an-Kopf-Rennen um den Titel des erfolgreichsten Films aller Zeiten. Ab dem 19. August dürfen sich endlich auch deutsche Kinogänger an diesem Filmhit erfreuen. Möge die Macht mit ihm sein!

Christian Bigge ■

Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung (The Phantom Menace)

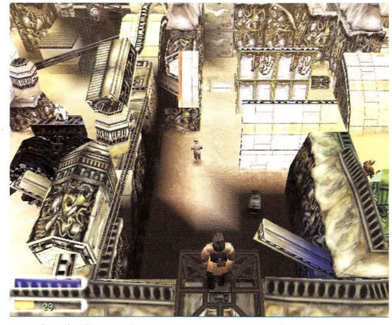
Alles in Obi

Obacht, dieses Spiel kann Ihnen die kommenden Tage gründlich versauen! Nicht etwa deshalb, weil es schlecht wäre. Ganz im Gegenteil. Vielmehr seziert das gleichnamige 3D-Action-Adventure zu Star Wars Episode I dessen Story dermaßen detailliert, daß die Überraschung im Kino ungefähr so groß sein dürfte wie bei einem TV-Tatort, der Ihnen schon im Vorspann den Mörder verrät. Deshalb haben wir beim Test dieser Mischung aus Rebel Assault und Tomb Raider darauf geachtet, daß wir ja nicht zuviel von der Handlung ausplaudern …



Was für eine Grafikqualität: Den Action-Adventure-Fan erwartet wunderschöne 3D-Technik auf Tomb-Raider-3-Niveau.

Wer kennt das nicht: Den ganzen Samstag über meidet man Radio, TV und geschwätzige Mitmenschen, und dann kommt fünf Minuten vor ran irgendeine Quarknase daher, die was von „Mensch, blöd, daß die Bayern in der 85. Minute doch noch den 1:1-Ausgleich kassiert haben …" murmelt. Ähnlich könnte es vielen *Phantom Menace*-Spielern ergehen, die sich auf den Film freuen (Deutschland-Start: 19. August) und nun Gefahr laufen, daß ihnen beim dazugehörigen Spiel die ganze Spannung genommen wird. Schon mal vorneweg: Wer das *Episode I*-Kribbeln im Bauch bis in den



Darum beneiden den neunjährigen Anakin Millionen von Drittkläßlern: Statt lästige Diktate zu kritzeln, darf der Dreikäsehoch auf Müllhalden herumturnen.

Einer der unzähligen Multiple-Choice-Dialoge: Hier luchsen Sie dem schäbigen Watto einen Antrieb für Anakins Vehikel ab, indem Sie Teile Ihres Inventars eintauschen.

Spätsommer hinein retten will, tut sich mit dem vorzeitigen Kauf dieses Programms keinen Gefallen. Denn das Spiel heißt nicht ohne Grund genauso wie der Film: *Die Dunkle Bedrohung.* Alle Fragen, die nach dem Bestaunen der Trailer offen geblieben sind – in diesem LucasArts-Spiel werden sie erschöpfend beantwortet. Zeitlich eine Generation vor der oscargekrönten *Krieg der Sterne*-Trilogie angesiedelt, behandelt die *Episode I* den Werdegang einer Reihe berühmter *Star Wars*-Filmhelden wie Anakin Skywalker (alias Darth Vader), Yoda und Obi-Wan Kenobi. Neu dabei: Obis Ausbilder Qui-Gon Jinn, auf der Leinwand verkörpert von Liam Neeson. Unter anderem wird auch erklärt, was bei der Erziehung des kleinen Anakin so alles schiefgelaufen ist und was letztlich dazu führte, daß der künftige Daddy der Zwillinge Luke und Leia auf die schiefe Bahn geraten und zur dunklen Seite der Macht übergelaufen ist. Fürs Erste genügt folgendes Grundwissen: Vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxis herrscht eine angespannte Atmosphäre, weil der Planet Naboo, regiert von der blutjungen Königin Amidala, von einer aggressiven Handelsföderation bedroht wird – und das können die tapferen Jedis natürlich keinesfalls zulassen.

IM VERGLEICH

- Tomb Raider 3
- Jedi Knight
- Silver
- Star Wars: The Phantom Menace
- Rebel Assault 2

Der 3D-Actionshooter *Jedi Knight* richtet sich an erfahrene Spieler und ist das bislang beste *Star Wars*-Spiel von LucasArts – mit äußerst komplexem Leveldesign, anspruchsvollen Puzzles und harten Gegnern. Beim Flair und bei der Optik kann *The Phantom Menace* durchaus mithalten, die Nettospielzeit macht aber gerade mal einen Bruchteil aus. In einem Atemzug mit dem LucasArts-Action-Adventure kann man vor allem *Tomb Raider 3* nennen – die Spielverläufe ähneln sich durchaus. *Rebel Assault 2* bot für damalige Verhältnisse zwar eine herausragende Grafik, litt aber unter den limitierten Möglichkeiten und der vorgerenderten Umgebung. Das Rollenspiel *Silver* von Infogrames ist in diese Aufzählung wegen der ähnlichen Perspektive hineingerutscht.

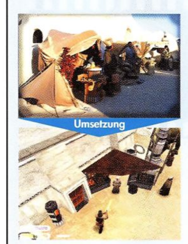
Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

Jeder Testbericht hat einen Anfang ...

In den Hauptrollen des Action-Adventures: Obi-Wan Kenobi (besagter Jedi-Azubi), Qui-Gon Jinn (besagter Lehrmeister), Amidala (besagte Königin) und schließlich Captain Panaka, ein enger Vertrauter der königlichen Familie. Den größten Teil des Spiels bestreiten zunächst Obi-Wan und anschließend Qui-Gon, die beiden anderen Figuren kommen erst gegen Ende zum Einsatz. Die jeweilige Spielfigur begleiten Sie aus dem *Tomb Raider*-Blickwinkel auf ihrem Kampf durch elf markante, mehrstöckige Filmschauplätze, darunter Paläste, Dschungel, Wüstenstädte und Unterwasserwelten. Per Tastendruck hüpft der Akteur auf Säulen, Mauern und Plattformen, zieht sich an Vorsprüngen hoch, hangelt sich an Seilen entlang, öffnet Türen durch das Betätigen von Schaltern, schwimmt durch Tümpel und Wasserbassins und packt sein Lichtschwert aus, sobald ihm eine Lasersalve um die Ohren fliegt. Selbige

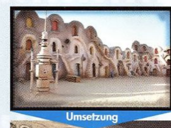
ORIGINAL UND FILM

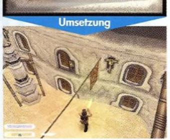
Auch wer Filmschauplätze und -Charaktere bislang nur aus Filmausschnitten und Berichten kennt, wird vieles auf Anhieb wiedererkennen: die trostlose Wüste von Tatooine mit der noch trostloseren Siedlung Mos Espa, die intergalaktische Hauptstadt Coruscant, die Dschungelwelt von Naboo oder die traumhafte Stadt Theed, dazu markante Figuren wie Jar Jar Binks oder Watto, die aussehen, als wären sie der Muppet Show entlaufen. Oder die Slums von Mos Espa, die im Film wie eine Pappmachékulisse der Bavaria Filmstudios wirken.


Umsetzung


Umsetzung




Umsetzung



TESTCENTER — SW Episode I: Die dunkle Bedrohung

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
*3 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar — Spielbar — Flüssig — Geht nicht

PERFORMANCE — Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
*3 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar — Spielbar — Flüssig — Geht nicht

TUNING

Wie bei den meisten 3D-Spielen können Sie durch weitere Tuningmaßnahmen den letzten Rest Leistung herausholen. So bietet *Star Wars: Die Dunkle Bedrohung* einen Performanceregler, der die wichtigsten Grafikfunktionen beeinflußt. Diese Justierung versucht das Spiel schon während des Setups optimal einzustellen. Falls Ihnen die getroffene Auswahl nicht zusagt, können Sie an dieser Stelle anfangen, Ihre eigenen Einstellungen vorzunehmen. Hier bieten sich auch die Regler für die Lichteffekte an. Selbstverständlich können Sie auch die Auflösung heruntersetzen, was in einer etwas besseren Performance resultiert.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Hier fühlt man sich noch wie ein zünftiger Jedi: Fast noch mehr als beim zugrundeliegenden Film fiebert man mit Obi-Wan mit und will unbedingt wissen, wie es weitergeht – das erklärt die enorme Motivation.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10

Spieldauer (in Stunden): 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55

Die Erwartungshaltung ist gering: Das Spiel ist pünktlich zum Filmstart erschienen – enormer Zeitdruck für die Entwickler, der normalerweise nicht dem Spiel zugute kommt.

Überraschend starke Grafik: Je nach Karte verträgt das Spiel Auflösungen bis 1.024x768 Bildpunkte.

Nervige, zeitkritische Hüpfpassagen über sich selbst versenkende Säulen machen häufiges Spielstand-Einladen erforderlich und zehren vor allem an der Geduld von Einsteigern.

Anakin, Watto, Obi-Wan, Jar-Jar, Amidala und all die anderen Lieblinge aus dem Film kommen in dieser interaktiven „Nacherzählung" vor und sind der Atmosphäre sehr förderlich.

Erst mit dem Erreichen der Wüstenstadt Mos Espa verdient das Actionspiel den Zusatz „Adventure": Dutzende von Schwätzchen und ein prallgefülltes Inventory sind erforderlich, um die Rätsel zu lösen.

Schade, kein Mehrspielermodus: The Phantom Menace ist gänzlich auf den Solospieler zugeschnitten und läßt keine kooperativen Lichtschwertduelle mit Obi, Qui-Gonn und Darth Maul zu.

Schade, schon vorbei: Die relativ kurze Spielzeit resultiert aus den schlichten Puzzles und dem niedrig angesetzen Schwierigkeitsgrad.

PRO & CONTRA

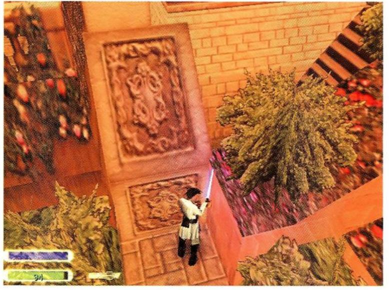
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Exzellente, schnelle Grafikengine mit filmreifen Effekten
- \+ Äußerst unterhaltsame Mischung aus Action, Rätseln und Dialogen
- \+ Herausragende Star-Wars-Atmosphäre, eng an den Film angelehnt
- – Teils mangelnde Übersicht durch statische Kameraperspektive
- – Für Fortgeschrittene zu einfach und zu schnell durchgespielt

stammt fast immer von Kampfdroiden, die hinter jeder Ecke lauern. Wer *Tomb Raider* länger als eine halbe Stunde gespielt hat, dürfte bei *Die Dunkle Bedrohung* kaum Probleme mit dem Vorankommen haben, denn die Mechanismen zum Ausfahren geheimer Brücken oder zum Entriegeln von Staudämmen sind bei beiden Spielen faktisch identisch. Die Ähnlichkeiten zu Lara Crofts Abenteuern gehen so weit, daß man sich mitunter fragt: Bin ich jetzt ein cooler Jedi-Ritter oder Möbelpacker? Denn die „Macht" (die magische Energie der Jedis) wird verdächtig häufig zum Kisten-Verschieben und Auf-Schalter-Hauen mißbraucht. Waffen, Munition und erfrischende Erste-Hilfe-Packs sind an schwer erreichbaren Orten deponiert und werden durch simples Darüberlaufen eingesammelt. Auch die knapp rationierte Munition für



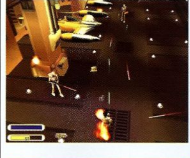
Keine gute Idee: In einem Gefecht wurde versehentlich ein Reittier der Jawas getroffen – und die rächen sich jetzt dafür. Man beachte die wunderschönen Laserschwert-Effekte.



Durch das Verschieben von Kisten und Steinen legt Obi-Wan Geheimgänge frei und gelangt auf höhere Plattformen. In diesem Beispiel macht er den Weg zu einer Treppe frei.

DAS LICHTSCHWERT

Wie es sich für echte Jedi-Ritter gehört, haben Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi stets ihr Lichtschwert bei sich. Im Nahkampf bringen Sie damit jeden Droiden mit ein, zwei Schlägen zur Strecke. Auf die Distanz wehren Sie damit per Tastendruck Geschosse ab (funktioniert nur zufriedenstellend, wenn man nicht von mehreren Seiten attackiert wird) und schicken sie durch geschickte Drehungen postwendend zurück an den Absender.













Laserpistolen und Raketenwerfer sowie Granaten (Abstand halten!) will sparsam eingesetzt werden; weil stets die Gefahr des Ablebens besteht, dürfen Sie immer und überall Spielstände anlegen.

Lichtsäbelrasseln

Die *Tomb Raider*-kompatible Steuerung samt Von-oben-Perspektive hat in diesem Fall nicht nur Vorzüge: Denn was und wieviel man von seinen Lieblingen zu sehen bekommt, bestimmt nicht der Spieler, sondern das Programm. Anders als in *Tomb Raider* kann man die Kamera nicht um den Hauptdarsteller rotieren lassen oder sich die Umgebung anschauen – klare Abzüge bei der Übersichtlichkeit. Steuern läßt sich der jeweilige Akteur wahlweise mit Tastatur, Maus und/oder Gamepad, anpaßbar an Ihre Wünsche. In der Grundeinstellung nutzen Sie die gewohnten Tasten, also die Umschalttaste zum Rennen, Alt zum Zur-Seite-rollen, Leertaste zum Anquatschen und Türenöffnen sowie die Zifferntasten zum Durchschalten der Waffen. In der Rolle von Obi-Wan Kenobi oder Qui-Gon Jinn leistet das Lichtschwert unschätzbare Dienste; eine „Force Push"-Welle wirft die Gegner zu Boden und setzt sie dadurch kurzzeitig außer Gefecht. Was Ihnen als *Tomb Raider*-geplagter Marathonläufer in jedem Fall erspart bleibt, sind endlose Fußmärsche.

Trotz der völligen Bewegungsfreiheit läuft das Spiel sehr linear ab, das Zurückkehren an vorherige Stätten ist nur selten erforderlich. Zudem wurde die Architektur so einprägsam gestaltet, daß Sie sich kaum verlaufen dürften. Lediglich in der Wüstenstadt Mos Espa, in der wirklich jede Hütte der anderen zum Verwechseln ähnlich sieht, wäre eine Übersichtskarte nicht verkehrt gewesen.

Spielzeit: Rund 40 Stunden

Etwas mehr als zwei Stunden dauert der Kinofilm – natürlich viel zu wenig für ein 70-Mark-Spiel. Deshalb hat man das Action-Adventure entsprechend „verlängert": Mehr

STATEMENT

Wenn Sie schon immer mal einem echten Jedi-Ritter über die Schulter gucken wollten: In diesem Spiel haben Sie buchstäblich die Gelegenheit dazu. *The Phantom Menace*, der wichtigste Film des Jahres zum Nachspielen – das haben die Programmierer wirklich clever hingekriegt: die Unkompliziertheit eines *Rebel Assault*, kombiniert mit der Action, den Puzzles, der Steuerung und dem Look von *Tomb Raider*, dazu 3D-Effekte, tolle Kulissen, packende Actionszenen und genialer Sound. Klar, daß ein Profi die nicht allzu großen Levels mit links schafft, doch für einen Hin-und-wieder-Spieler liegt der Schwierigkeitsgrad gerade so an der Durchbeißgrenze. Wenn man sich durch die Palastgärten von Theed fuchtelt und die Lasergeschosse der Droiden per Laserschwert wie mit einem Tennisschläger abblockt und volley zurückballert – das ist für jeden *Star Wars*-Fan ein erhabenes Gefühl. Falls Sie indes die Spieltiefe und die Ausmaße eines *Jedi Knight* erwartet haben, brauchen Sie in den nächsten Monaten eine der wichtigsten Jedi-Ritter-Tugenden: Geduld. Denn *Obi Wan*, der Nachfolger des 3D-Shooters, wurde soeben erst angekündigt.

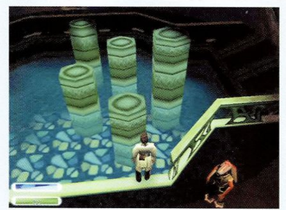


Sprung ins kalte Wasser: Strömung und Raubfische warten bereits auf Obi-Wan. Eine wahre Pracht: Vegetation und Wassereffekte.

SO SPIELT SICH DIE DUNKLE BEDROHUNG



Bei der Flucht aus dem Transporter-Raumschiff der Handelsföderation gilt es, Dutzende von schießwütigen Kampfdroiden auszuschalten.



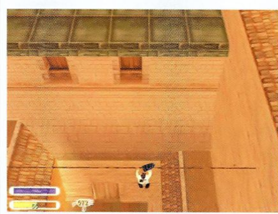
Die „dunkle Bedrohung" des Spielspaßes: Lästige Hüpforgien mit enormem Frustfaktor werden dank der ungenauen Steuerung oftmals zur Geduldsprobe.



Von Zeit zu Zeit trifft man auf hilfreiche Gesellen, die einem auf seiner Mission zur Seite stehen. Dialoge laufen dabei stets im Multiple-Choice-Verfahren ab.



Nachdem man den lästigen Kampfdroiden erledigt hat, kann man mit einem gezielten Schuß den Hebel auf dem Podest umlegen und die Brücke ausfahren.



Neben dem gängigen Bewegungsrepertoire sind Ihre Helden auch in der Lage, sich wie Lara und Indy an Seilen über Abgründe hinwegzuhangeln.



Gegnerische Salven lassen sich elegant mit dem Laserschwert abwehren und wie mit einem Tennisschläger zum Widersacher zurückschleudern.

Charaktere, mehr Gegner, mehr Dialoge und mehr Kämpfe machen aus Zehn-Minuten-Szenen eine mehrstündige Angelegenheit. In Mos Espa geht es zum Beispiel darum, bei der nicht gerade hilfsbereiten Bevölkerung einige Bauteile zusammenzuschnorren und den kleinen Anakin zu finden. Dafür sind eine Menge Gespräche und etliche Tauschgeschäfte vonnöten. Wenn schließlich der Abspann eingeblendet wird (und das ist im Schnitt nach mindestens 30, eher 40 bis 50 Stunden der Fall), dann kennt man zwar die Story, alle wichtigen Figuren und sämtliche Schauplätze, doch vom eigentlichen Film hat man lediglich Standbilder während der Spielstand-Ladephasen gesehen. Denn die Spielgrafik wird auch für die Zwischensequenzen verwendet.

Die Macht war mit ihnen

Wenn es die Entwickler darauf angelegt hätten, mal eben zum US-Filmstart ein passendes Massenmarkt-Spielchen auf den Markt zu werfen, dann hätten sie das auch einfacher haben können. Umso bemerkenswerter ist der Detailgrad der Grafik: Einschußlöcher und Brandspuren in den Wänden zeugen von unkontrolliertem Herumfuchteln mit dem Lichtschwert und ungenauen Schüssen. Wassertapser, Fußspuren im Sand, durch Baumkronen schimmerndes Sonnenlicht, entlaubte Büsche nach Explosionen und weitere „Nebensächlichkeiten" beweisen, daß die *Phantom Menace*-Grafik der *Tomb Raider*-Technologie ebenbürtig, wenn nicht überlegen ist. Denn während beim Eidos-Konkurrenten die Kanten und Textur-Übergänge (Felsen, Wände) deutlich erkennbar sind, tarnt LucasArts die Flächen wesentlich geschickter. Das Resultat: Die Umgebung sieht natürlicher aus und wirkt längst nicht so klobig und blockig, was bei *Tomb Raider* häufig kritisiert wurde. Und: *The Phantom Menace* ist sauberer programmiert – da hat jeder einzelne *Tomb Raider*-Level mehr Clippingfehler als das gesamte LucasArts-Spiel. Diese Pracht setzt allerdings eine 3D-Grafikkarte voraus, ohne eine solche Platine wird das Lichtschwert nicht mal kurz aufflackern.
Falls *The Phantom Menace* für Sie in Frage kommt, solllten Sie zur deutschen Version greifen. Warum? Für die Synchronisation standen den LucasArts-Spezialisten von Softgold alle originalen Sprecher zur Verfügung. Die deutsche Stimme von Liam Neeson übernimmt also tatsächlich die Rolle des Qui-Gon Jinn.

Petra Maueröder ■



	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 335 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb Raider 3, Rebel Assault 2

RANKING

Action-Adventure

Star-Wars-Atmosphäre
Sehr gut

Spielspaß
Befriedigend

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 70,-



Mission:
Entdecken Sie die Welt
der PC GAMES...
PC Games
8/99
nur DM 9,90
Die Nr.1
MIT 2 CD-ROM
OUTCAST
DRAKAN
VIDEOSPECIALS
ANNO 1602
Großes Grafikkarten-Special
Alle neuen 3D-Chipsätze im Profi-Test!
Star Wars
Premiere: Erste Infos und exklusives Videospecial zum Jedi-Knight-Nachfolger Obi Wan! Vier Seiten zum 3D-Echtzeit-Strategiespiel Force Commander!
Outcast
Großer 6-Seiten-Test: Packende Action, geniale Atmosphäre und die 3D-Grafik von morgen!
COMPUTEC MEDIA

Star Wars Episode I: Racer

Krieg der Raser

SciFi-Racer wie POD sind nichts für Freunde komplizierten Fahrzeugtunings, sondern bieten rasante Renn-Action und leicht zugängliches Spielvergnügen. LucasArts möchte jetzt alle Speedfreaks mit einem Renntitel beglücken, der nicht nur das skurrilste Fahrzeugdesign der Galaxie zu bieten hat, sondern auch mit der begehrten Star-Wars-Lizenz an den Start geht.

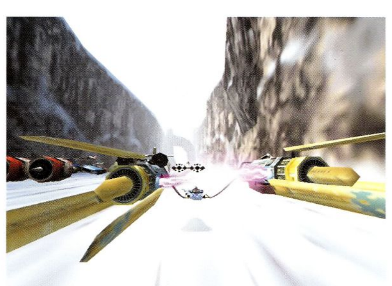
In *Star Wars Episode I Racer* (= *SWR*) befahren Sie 20 Rennstrecken, die auf sieben verschiedenen Planeten des *Star Wars*-Universums zu finden sind. Dazu stehen Ihnen etwa ein Dutzend phantasievoll gestalteter Wagen zur Verfügung, deren Karosserie wie Motorrad-Beifahrerwagen aussehen, jedoch frontal mit jeweils zwei riesigen Antriebsmotoren ausgestattet sind. Diese sogenannten Pod-Racer müssen mit wahnwitziger Geschwindigkeit entweder in einem freien Spiel oder aber während einer Meisterschaft über kurvenreiche Straßen gelenkt werden. Doch auch wenn Sie mit Spitzengeschwindigkeiten von ca. 1.100 km/h durch Kanäle oder über holprige Wüstenflächen flitzen, haben Sie Ihren Wagen immer unter Kontrolle. Die Steuerung ist nämlich für einen Fun-Facer erfreulich einfach und ähnlich zuverlässig wie in *POD*, so daß Sie kleine Patzer oder gar schwere Unfälle nicht den Programmierern in die Schuhe schieben können. Auch die Fahrphysik ist solide gestaltet, allerdings schwebt Ihr Wagen einige Zentimeter über dem Erdboden. In einem Rennspiel mit *Star Wars*-Lizenz brauchen Sie natürlich nicht so altmodische Gerätschaften wie Achsen und Räder. Wollen Sie ein besseres Fahrgefühl erhalten, dann können Sie die beiden Motoren separat steuern; allerdings ist dann erhöhte Konzentration gefordert, denn die Strecken sind oft tückisch und überraschen mit extremen Fahrbahnverengungen.



Obwohl die Landschaften manchmal ganz hübsch aussehen, wirken sie doch allzu starr und bieten nicht die Fülle an Effekten, die etwa Dethkarz bietet.

Mark II Air Brake

Ebenfalls gelungen ist das Tuning-System, das nicht durch eine unnötig komplizierte Bedienung blutige Anfänger verunsichert. Erheitern können Sie sich zudem an den gerenderten Zwischensequenzen, wenn die von Ihnen ausgewählte *Star Wars*-Figur, beispielsweise Anakin Skywalker, in den Zubehörladen kommt und etwa eine Mark-II-Luftbremse für ihr Vehikel kaufen möchte. Wie in bodenständigen Rennspielen à la *Toca 2* müssen Sie natürlich während einer Meisterschaft einige Rennen gewinnen, um genügend Geld zusammenzukratzen. Dies steht Ihnen dann für die Anschaffung leistungssteigernden Zubehörs zur Verfügung. Sie werden allerdings bald feststellen, daß diese Investition notwendig ist, da die Gegner-KI ziemlich ausgefuchst ist, so daß Sie in späteren Rennen ohne das entsprechende Tuning keine Chance gegen Ihre bis zu elf Gegner haben. Geben Sie Ihr Geld allerdings sinnvoll aus, dann können Sie bald neue, teils recht bizarr gestaltete Regionen auf anderen Planeten kennenlernen.



Die Fahrphysik ist vorbildlich. Allerdings müssen Sie sich erst an Ihren Schwebezustand gewöhnen, denn Bodenhaftung haben Sie nicht.



Meilenweit können Sie hier leider nicht sehen. Der Horizont hüllt sich zumeist in Nebel.

Die Karte ist wenig detailliert und zeigt Ihnen nur einen winzigen Ausschnitt an.

Geschwindigkeit ist alles. Haben Sie den Turboantrieb aktiviert, dann können Sie mit mehr als 1.000 km/h über die Rennbahn sausen.

Das Design der Fahrzeuge ist gelungen. Auch wenn die Kombination Pod + zwei Maschinen konsequent Verwendung findet, sind die Flitzer äußerst sehenswert.

Die Gestaltung der Texturen ist an Einfallslosigkeit schwer zu unterbieten. Hier hätten ein paar nette Details wie Felsvorsprünge einiges bewirkt.

Mangels Alpha Blending sind die Licht- und Raucheffekte eher mittelmäßig.

Villa Kunterbunt

Doch auch wenn die Landschaften auf den ersten Blick viel Abwechslung und kunterbunte Strecken bieten, so sind doch die grafischen Effekte wie etwa Lens Flares wenig überzeugend geraten. Hält man den Wagen während eines Rennens an und schaut sich um (ALT + Pfeiltasten), dann erkennt man leicht die Lieblosigkeit, mit der sämtliche Texturen gestaltet worden sind. Die Programmierer haben sich nicht einmal die Mühe gemacht, beispielsweise die Zuschauertribünen im ersten Kurs so anzupinseln, daß man wenigstens die Köpfe der Zuschauer erahnen kann. Rauch und Feuer wirken ebenfalls weitaus weniger realistisch als etwa in *Dethkarz*, und der ständige Nebel ist auch nicht gerade eine Augenweide. Ähnliches gilt für die Schatten, die zwar in Echtzeit berechnet sind, aber sich nicht einmal annähernd nach dem jeweils aktuellen Sonnenstand richten. Die Konsolenhaftigkeit von *SWR* tritt am deutlichsten zutage, wenn Sie gegen einen Brückenpfeiler donnern. Dann fliegen allzu grobe Polygone durch die Luft, und auf einen entsprechenden Feuerzauber wartet man vergeblich. Eine ganz nette Wirkung wird hingegen erzielt, wenn Sie mit Ihrer Karosserie an der Wand eines engen Tunnels entlangschrammen. Dann sprühen ein paar Funken, und der Fahrer gibt zudem einen beherzten Kommentar ab. Positiv fällt ebenfalls die Menge an animierten Hindernissen auf, die sich gelegentlich auf den Rennstrecken befinden. So begegnet man einmal dem gigantischen Wurm aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, der selbst Riesenwürmer aus dem Film *Dune* buchstäblich in den Schatten stellt; auch Meteoritenschwärme tauchen in einigen der Tunnels auf, doch gehören auch diese bloß zur Kulisse und können die rasante Fahrt nicht stoppen. Diese ist allerdings erst ab einem P II 266 mit 64 MB Arbeitsspeicher flott genug, um nicht durch Ruckelei den Spielspaß zu mindern.

Techno-Talk

An den Hardware-Anforderungen gibt es sonst nichts auszusetzen, denn genau wie *Rogue Squadron* läuft auch *SWR* unter Direct 3D und der 3dfx-Schnittstellensoftware Glide. Laut LucasArts werden alle gängigen Grafikchips wie Riva TNT, i740, Rage 128 und die Prozessoren der Voodoo-Familie unterstützt. Der Soundtrack ist dank Aureal 3D kräftig und zudem stimmungsvoll, kann aber Fans der *Star Wars*-Serie letztlich keine Überraschungen bieten. Hingegen sind die verschiedenen Geräusche durchaus originell, auch wenn Sie das technoide Surren der Motoren gewiß nicht eine gesamte Meisterschaft lang durchhalten werden. Rennfahrern, denen die KI zu unfair ist, bietet der Mehrspielermodus kurzweiliges Vergnügen. Die sieben Strecken sind abwechslungsreich – sowohl in der Landschaftsgestaltung als auch in der Gesamtlänge. Hier können Sie zwischen etwa einem Dutzend verschiedener Fahrzeuge wählen und mit bis zu sieben Kontrahenten durch die futuristischen *Star Wars*-Welten flitzen.

Peter Kusenberg ■



Die kurvenreiche Wüstenstrecke in SWR ist eine Hommage von George Lucas an William Wylers filmisches Meisterwerk Ben Hur.

STATEMENT

Nachdem das hervorragende *X-Wing Alliance* kürzlich zeigen durfte, daß Ausrutscher wie *Rogue Squadron* eindeutig passé zu sein scheinen, bescherte mir LucasArts mit *Star Wars Episode I: Racer* (*SWR*) eine erneute kleine Enttäuschung. Zwar ist das Spielkonzept ganz witzig und die Steuerung fast perfekt, aber es fehlen einfach pfiffige Extras wie Waffensysteme oder bewegte Objekte jenseits der Rennstrecke. Wirklich bedauerlich ist es, daß der *Star Wars*-Racer grafisch nicht einmal nicht ganz an die Qualität von *Dethkarz* oder *POD* heranreicht. Außer in Konsolenspielen habe ich in der Tat selten so lieblos texturierte Wände gesehen, und die Effekte wirken recht angestaubt. Andererseits sind die Strecken sehr originell gestaltet und lassen mit ihrem abwechslungsreichen Design das große Potential von *SWR* erkennen. Ich kann nicht verhehlen, daß mir die Turbo-Fahrt durch das *Star Wars*-Universum eine Menge Spaß gemacht hat. Der ultimative Adrenalinstoß blieb allerdings aus.



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	8
●	AGP	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
POD, Dethkarz

RANKING

Rennspiel

Star-Wars-Atmosphäre
Befriedigend

Spielspaß
Gut

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 90,-

Daß nicht jede namhafte Lizenz gute Spiele garantiert, zeigt sich an der Unterhaltungssoftware zum Thema Star Trek. Nach der Veröffentlichung von Lucas Arts' Rogue Squadron mußte man auch um die bislang tadellosen Star-Wars-Umsetzungen bangen, doch kurz vor dem Kinostart des jüngsten Spielfilms haben sich die Entwickler an ihre alten Tugenden erinnert. Dank Action und vieler wichtiger Kleinigkeiten versetzt X-Wing Alliance auch den härtesten Adrenalin-Junkie in einen Rauschzustand.

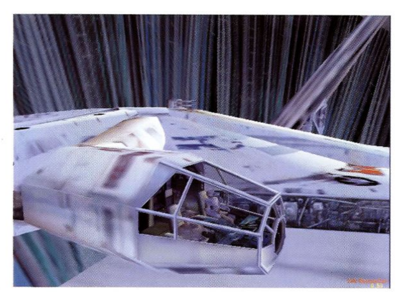


Der TIE-Fighter Experimental 1 ist eines der Raumschiffe, die LucasArts speziell für das Spiel entworfen hat. Die seltenen Schiffe treten nur in riesigen Schwärmen auf.

X-Wing Alliance

Familienkrach

Ace Azzameen ist ein Jugendlicher wie viele andere. Er vergnügt sich gerne mit Computerspielen, hilft seinem Vater manchmal im Geschäft und leiht sich hin und wieder die Familienkutsche aus. Langsam, aber sicher kommt er in das unangenehme Alter, in dem von ihm Verantwortungsbewußtsein, Fleiß und Engagement verlangt werden. Als braver Sohn erklärt er sich daher bereit, einen Warentransport für das Familienunternehmen zu übernehmen. Was Ace von den Jungs aus unserer Nachbarschaft unterscheidet, ist eigentlich nur der Ort, den er zusammen mit seinem Vater und seinen Geschwistern bewohnt. Hierbei handelt es sich um eine ausgewachsene Raumstation, bis unter das Dach vollgestopft mit den Waren, mit denen sein Vater handelt. Folgerichtig vergnügt sich Ace mit einem ausgewachsenen Raumtransporter anstelle eines PKW, und die Tagesschau berichtet von dem Krieg zwischen dem Imperium und den Rebellen anstatt von korrupten EU-Kommissaren. In *X-Wing Alliance* übernimmt der Spieler die Geschicke von Ace. In den ersten Einsätzen begleitet man den unerfahrenen Piloten auf Transportflügen, seinen ersten Spionagemissionen und sogar einigen leichten Kampfeinsätzen. Das Leben als Händler ist nämlich nicht ganz ungefährlich. K'Armyn Viraxo, der Chef des einzigen Konkurrenzunternehmens, hat sich die Azzameens als persönliche Feinde auserkoren und bekämpft sie, wo immer es möglich ist. Da werden gehässige E-Mails ge-



Bei den 3D-Modellen der kleineren Schiffe erkennt man sogar die Einrichtungsgegenstände der Pilotenkanzel. Im Millenium Falcon sitzt EmKay neben dem Piloten.

schrieben, Raumschiffe angegriffen oder Schmuggeltransporte an das Imperium verraten. Zum Dank hilft das Imperium bei der Vertreibung der Azzameens aus ihrer Raumstation und der Vernichtung der Warenlager. Da Ace nun arbeits- und obdachlos ist, fällt es ihm nicht schwer, sich der Rebellion anzuschließen und sein Leben der Rache zu verschreiben. In Diensten der Rebellen kann Ace endlich zeigen, was er in den vielen Jahren des Computerspielens gelernt hat. Die Weltraumsimulationen sind aber nur von begrenztem Nutzen: Bereits die beiden Einstellungstests erweisen sich als ausgesprochen harte Nüsse, die einen ersten Vorgeschmack auf spätere Missionen geben.

Beispielhafte Missionsvielfalt

LucasArts' *X-Wing*-Serie zeichnete sich schon immer durch anspruchsvolle und abwechslungsreiche Missionen aus. Während der Hauptkonkurrent *Wing Commander* auf eine gut ausgearbeitete Hintergrundgeschichte, Videos und Interaktion setzte, gleichzeitig aber nur eintönige Missionen bot, stellte *X-Wing* das genaue Gegenteil dar. Die streng lineare Hintergrundgeschichte wurde durch schlichte Texte vermittelt, eine ans Herz wachsende Spielfigur wurde dabei nicht aufgebaut. Im Gegenzug verlangten die Missionen dem Spieler einiges ab: So mußte man unbemerkt durch feindliche Raumbasen schlüpfen, behäbige Transporter eskortieren, Asteroidenfelder durchqueren oder mit dem Radar gegnerische Sternenzerstörer aus nächster Nähe abtasten. *X-Wing Alliance* übernimmt den Abwechslungsreichtum seiner Vorgänger, dennoch sind die Missionen nicht mehr so anspruchsvoll. Asteroidenfelder sind beispielsweise derart dünn mit Felsbrocken ausgestattet, daß selbst ein Hochhaus ungefährdet hindurchfliegen könnte. Eskortmissionen sind nicht automatisch beendet, wenn man das zu schützende Objekt etliche Minuten außer Augen läßt, und die unzähligen Geschütztürme eines Sternenzerstörers schießen erfreulich oft am Ziel vorbei. Dennoch sind die insgesamt 53 Einsätze alles andere als einfach. Erkennt der Computergegner, daß dem Spieler mit herkömmlichen Mitteln dennoch nicht beizukommen ist, ändert er seine Taktik: Er kommandiert ganze Geschwader auf ein einzelnes Ziel ab, nutzt schwache Raumschiffe als Köder oder läßt sie im „Kamikaze-Modus" das

NEU IN DER GALAXIE

Insgesamt 28 verschiedene Raumschiffe kann der Spieler in *X-Wing Alliance* steuern, die meisten davon stehen nur im Multiplayermodus zur Verfügung. Im allgemeinen stellt die Bedienung der Schiffe den durchschnittlichen Spieler vor keine größeren Probleme, auch wenn viele noch nie in einem *Star Wars*-Spiel zu finden waren. Weitere 90 Schiffe werden vom Computer gesteuert, der sich als begabter Pilot herausstellt.

YT-1300

Der leichte Transporter YT-1300 ist das erste Raumschiff, mit dem der Spieler seine Aufträge erfüllen darf. Das vergleichsweise hohe Gewicht macht das Schiff träge, durch die gute Panzerung macht sich dieser Umstand im Gefecht aber nicht negativ bemerkbar. Der YT-1300 ist auf der Ober- und Unterseite mit jeweils einem Geschützturm ausgestattet. Auf Wunsch übernimmt der treffsichere Computer die Bedienung dieser Geschütze. Die Aufgabe des Spielers ist es dann, den Geschützen ein Ziel zuzuweisen und den Transporter in die Schußlinie zu drehen.

Millenium Falcon

Der Millenium Falcon ist ein umgebauter YT-1300, der sich vor allem durch die starken Laser und Geschütze unterscheidet. Die enorme Panzerung und die hohe Geschwindigkeit haben aber ihren Preis: Systemausfälle sind sehr häufig, so daß der Spieler einige Minuten hilflos im All umhertrudeln kann. Da die Schilde auch extreme Belastungen verkraften, können TIE-Fighter und ähnlich leichte Gegner einfach gerammt werden.

Combat Utility Vehicle

Das Combat Utility Vehicle ist ein kleines Versorgungsschiff, das nur in wenigen Missionen zur Verfügung steht. Per Funk kann man das langsame Fahrzeug rufen und nach einer langwierigen Andockprozedur die Vorräte an Raketen und Torpedos auffüllen lassen.

ATR-6 Transport – TIE Experimental M1

Der TIE Experimental M1 (unten) ist einer von fünf experimentellen TIE-Schiffen. Da sie ohne Piloten auskommen, sind sie billig zu produzieren und daher nur in großen Schwärmen anzutreffen. Der Schlüssel zum Erfolg ist ein unauffälliger Truppentransporter des Typs ATR-6, der sich abseits des Schlachtfelds aufhält. Darin sitzen die Piloten und steuern per Funk die TIE Experimentals. Sobald der Transporter abgeschossen wurde, hören die Angriffe auf.



Auch im Softwaremodus kann X-Wing Alliance hohe Detailfülle und Darstellungsgeschwindigkeit bieten. Auf Effekte wie transparente Explosionen muß allerdings verzichtet werden.



Per Maus oder Coolie-Hat kann der Spieler seinen Blick stufenlos in alle Richtungen schwenken. Hierdurch gestaltet sich die Orientierung im dreidimensionalen Raum recht einfach.

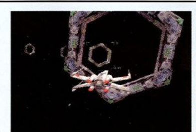
Zielobjekt rammen. Das Erlernen unterschiedlicher Kampftechniken ist daher die wichtigste Aufgabe des Spielers. Das Verteilen der Energie auf Geschütze, Schilde und Antrieb ist noch eine der einfacheren Übungen, das Wählen der geeigneten Strahlenwaffen oder Raketen ebenfalls. Um aber gleichzeitig einen Gegner im Visier zu halten und dabei keine gerade Linie zu fliegen, muß man etliche Stunden im Simulator verbringen, auch das Abschütteln der Kamikazes will gelernt sein. Eine einfache Möglichkeit, allzu aufdringliche Raumschiffe zu vernichten, ist der Einsatz des Kopiloten. Auf Knopfdruck übernimmt er das Steuer des Raumschiffs und bringt den Spieler, der nun an den externen Geschützen sitzt, in eine optimale Schußposition. Die Rollen lassen sich auch tauschen, was vor allem für Fluchtversuche sehr nützlich ist.

Starr wie ein Film

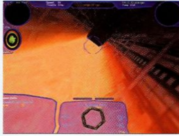
X-Wing Alliance erzählt die Geschichte von Ace Azzameen, den Auseinandersetzungen seiner Familie mit den Viraxos und seinem Beitrag bei den Rebellen im Kampf gegen das Imperium. Leider ist es unvermeidbar, die eigene Raumstation an die Viraxos zu verlieren oder einem Piraten in die Falle zu gehen, der Ablauf der Geschichte ist nämlich genau vorgegeben und streng linear. Der Spieler hat keine Möglichkeit, eine Mission auszuschlagen oder durch besonders gute oder schlechte Leistungen zu umgehen. Die Briefings wie auch die gesamte Hintergrundgeschichte werden auf schlichten Textbildschirmen präsentiert. E-Mails informieren über den Fortlauf der Familiengeschichte, ebenfalls auf Textenbasierende Briefings vermitteln die Neuigkeiten über den Krieg zwischen Rebellen und Imperium. *X-Wing Alliance* läuft folgendermaßen ab: 53 mal läßt sich der Spieler in die nächste Mission einweisen, 53 mal bewaffnet er sein Raumschiff mit Waffen- und Verteidigungssystemen, 53 mal fliegt er durch den Hyper-Raum in das Einsatzgebiet. Abhängig von der aktuellen Aufgabe muß er dort seine Energieverteilung regeln, den Wingmen via Funk Anweisungen geben und unter Dutzenden von Raumschiffen das Zielobjekt finden. Dank der praxisnahen Tastenbelegung ist jedes häufig genutzte Kommando auch blind auf der Tastatur zu finden, lediglich seltene oder sicherheitsrelevante Anweisungen wurden hinter Tastenkombinationen versteckt. Zudem läßt sich jede Funktion des Spiels auf die Knöpfe des Joysticks legen. Ein Steuerknüppel mit vier Tasten und einem Schubregler reicht bereits aus, um völlige Kontrolle über das Schiff und

GESCHICKLICHKEITSPRÜFUNG

Sobald sich der Spieler den Rebellen angeschlossen hat, darf er sich im sogenannten Pilotentrainingszentrum vergnügen. Dabei handelt es sich um eine riesige Recyclinganlage, in der längst vergessene Pilotengenerationen zwei Geschicklichkeitsparcours aufgebaut haben. In dem Trainingszentrum geht es nicht um Abschüsse oder Bonuspunkte, sondern lediglich darum, sein Schiff möglichst gut zu beherrschen. Acht verschiedene Tests warten darauf, in möglichst kurzer Zeit absolviert zu werden. Bei Ringer 1 handelt es sich um eine aus den Vorgängerversionen des Spiels bekannte Trainingsmission. Die Aufgabe des Spielers ist es, durch im Weltraum schwebende Stahlringe zu fliegen und gleichzeitig an diesen Ringen befestigte Geschütze abzuschießen. Schafft man dies nicht, wird das Raumschiff stark abgebremst, und die Jagd nach neuen Bestzeiten ist eigentlich schon vorbei. Ringer 2 modifiziert dieses Spielprinzip, indem auch die Geschütze an der Rückseite der Ringe aktiviert werden. Um diesen Geschützen zu entgehen, muß man von der Ideallinie abweichen und darf dennoch keinen Ring verpassen. Crazy Eight setzt dem Ganzen die Krone auf und verlegt die „Rennstrecke" in das Innere eines Asteroiden. Die restlichen fünf Geschicklichkeitstests finden in dem riesigen, labyrinthartig aufgebauten Recycling-Gebäude statt. Spätestens hier lernt man, sein Raumschiff feinfühlig zu steuern und die Geschwindigkeit genau an die Erfordernisse anzupassen. Im Fly Through geht es nur darum, das Gebäude zu möglichst schnell zu durchqueren. Das Hot Fly Through aktiviert die Metallschmelze der Recyclinganlage, wodurch der Kontakt mit einigen Wänden sofort tödlich endet. There and Back nötigt den Spieler am Ende der Strecke zur Umkehr, wodurch der Labyrintheffekt nochmals verstärkt wird. In Droid Rescue und Dangerous Droid Rescue muß der Spieler schließlich einen winzigen Roboter finden und zum Startpunkt transportieren.
Im Multiplayermodus stehen alle Spielmodi des Pilotentrainingszentrums, sowie der frei konfigurierbare Kampf, der Teil des Simulatortrainings ist, zur Auswahl. Dabei benötigt jeder der maximal acht Teilnehmer eine eigene Vollversion des Programms. Leider ist es nicht möglich, auch die 53 Einzelspielermissionen miteinander zu spielen.



Beim Ringer-Rennen müssen bewaffnete Ringe möglichst schnell durchflogen werden.



Durch das Innere der Recyclinganlage fließt tödlicher, flüssiger Stahl.



Während des Flugs durch den Asteroiden verliert man schnell die Orientierung.



Der Multiplayermodus hält nicht das, was man sich 1999 von ihm versprechen darf.

BEWEGEND

Damit Sie eine Vorstellung von der atemberaubenden Geschwindigkeit des Spieles bekommen und die Größe der Raumschiffe wie beispielsweise einem Sternenzerstörer abschätzen können, finden Sie auf der Demo-CD-ROM eine spielbare Demoversion des Programms.





Um den Todesstern zu zerstören, muß man durch diese engen Versorgungsschächte zum Reaktor fliegen und ihn schnellstens zerstören. In dem Labyrinth verliert man schnell die Übersicht.

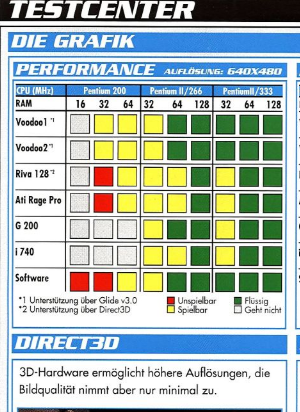


Nachdem dieser gigantische Reaktor vernichtet wurde, bleiben dem Spieler nur wenige Sekunden, um den explodierenden Todesstern durch das Schachtsystem zu verlassen.

TESTCENTER — X-Wing Alliance

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480



CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/266			PentiumII/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

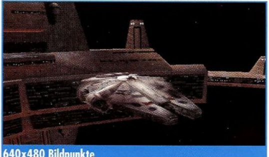
CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/266			PentiumII/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D

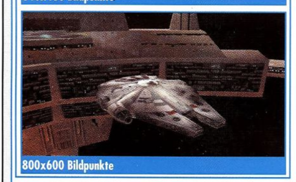
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIRECT3D

3D-Hardware ermöglicht höhere Auflösungen, die Bildqualität nimmt aber nur minimal zu.



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

SOFTWARE

Die Softwaredarstellung ist erstaunlich schnell, erzeugt aber deutlich hellere Farben als die Hardware.



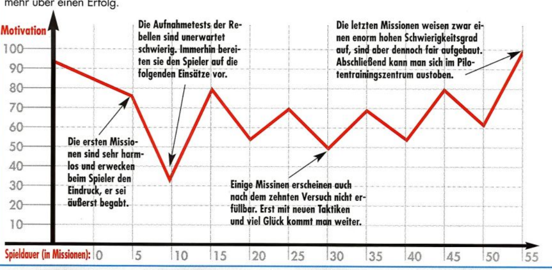
640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen ist äußerst unterschiedlich. Nachdem man der Versuchung widerstanden hat, aus Frust über den x-ten Mißerfolg den Joystick in den Monitor zu bohren, freut man sich umso mehr über einen Erfolg.



TREIBER & BUGS

Die Installation verläuft unproblematisch. *X-Wing Alliance* unterstützt dank der Direct3D-Schnittstelle alle gängigen Grafikkarten. Für einen reibungslosen Spielablauf müssen auf Ihrem System die aktuelle DirectX-Version und die neuesten Grafikkartentreiber installiert sein. Mit entsprechender 3D-Hardware kommen Sie sogar in den Genuß von hochauflösenden 1.280x1.024, beim Software-Rendering müssen Sie sich hingegen mit 640x480 Bildpunkten zufrieden geben.

TUNING

Um die Ladegeschwindigkeit zu erhöhen, sollte man eine komplette Installation wählen. Auch 64 MB Hauptspeicher sind für einen flüssigen Spielablauf von Nutzen. Innerhalb des Spiels ist es möglich, die für den eigenen Rechner günstigste Voreinstellung zu wählen. Für Multiplayerspiele bietet *X-Wing Alliance* einen eigenen Einstellungsbildschirm für die Grafikoptionen.

PRO & CONTRA



Viele abwechslungsreiche, teils sehr lange Missionen mit mehreren Zielen



Zusätzliche Trainingsmissionen mit Geschicklichkeitscharakter



Leicht verständliche Bedienung und exakte Steuerung



Ausgefeiltes und motivierendes Beförderungs- und Punktesystem



Abwechslungsreiche Mehrspielermodi, leider nur für wenige Spieler



Linearer Ablauf der Hintergrundgeschichte und der Missionen



Missionsbeschreibungen und Storyline ausschließlich textbasiert

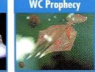




Vergleichsweise schlichte und etwas veraltet wirkende Grafik

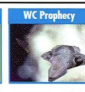


DIE SCHIFFE

X-Wing	WC Prophecy
	

Die Raumschiffe, Satelliten und Stationen von *X-Wing Alliance* sind farbärmer und wirken weniger organisch als ihre Pendants in *Wing Commander Prophecy*.

DER WELTRAUM

X-Wing	WC Prophecy
	

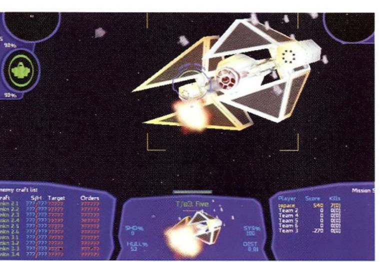
Wing Commander erzeugte mit bunten Sternennebeln und Planeten ein sehr lebendiges Weltall, *X-Wing Alliance* hat hingegen nur in Ausnahmefällen einen farbigen Hintergrund.

STATEMENT

Inhalt sehr gut, Präsentation mangelhaft. *X-Wing Alliance* ist typischer Vertreter der *X-Wing*-Serie: Die Entwicklung der Hintergrundgeschichte und der Spielfigur finden weitgehend in der Phantasie des Spielers statt. Nachdem Origin mit *Wing Commander* acht Jahre lang demonstriert hat, wie man eine Geschichte präsentiert, hätte man von *X-Wing* Ähnliches erwarten dürfen. Auch die Grafik dürfte so manchen Fan der *Star Wars*-Saga enttäuschen. Worauf es aber letztendlich ankommt: Die zahlreichen Missionen bieten actionreiche und dennoch anspruchsvolle Unterhaltung, und nahtlos integrierte Geschicklichkeitsspiele sorgen für wochenlangen Spielspaß.

seine Waffen zu haben, selbst in hektischen Situationen behält man daher stets die Übersicht. Das eigentliche Fliegen geht schnell in Fleisch und Blut über, das Einschätzen der Gegner allerdings nicht. Wie bereits beschrieben, verhalten sie sich recht intelligent und vermeiden vorhersehbare Flugmanöver. Um daher den Vorhaltewinkel korrekt abzuschätzen, bedarf es außer guter Reaktionen auch einer gehörigen Menge Intuition. Inhaltlich ist *X-Wing Alliance* auf dem neuesten Stand. Neben den aus den *Star Wars*-Filmen bekannten Raumschiffen wie dem Millenium Falcon, den A-, B-, Y-Wings und der TIE-Serie finden sich in dem Spiel auch experimentelle Schiffe des Imperiums. Insgesamt kann der Spieler 28 Raumschifftypen steuern, 90 weitere treten ausschließlich als computergesteuerte Gegner auf. Zusammen mit den Raumstationen, Lasergeschützen etc. präsentiert *X-Wing Alliance* über 200 Objekte, die teilweise speziell für das Spiel erdacht worden sind. Technisch belegt das Programm hingegen nur einen mittleren Platz. Die Grafikengine ist zwar grundsätzlich sehr schnell, allerdings werden die Daten neuer Objekte während des Spiels in den Hauptspeicher geladen. Dadurch entstehen unschöne Pausen, die durchaus den Abschuß des Spielers zur Folge haben können. Die Qualität der Grafik ist ein Kompromiß aus Schönheit und Verwendungszweck. Kleinere Objekte wie beispielsweise ein TIE-Interceptor sind sehr detailliert, gleichzeitig sieht ein großer Sternenzerstörer wie ein glattgefeiltes Bügeleisen aus. Im Gegenzug kann die Grafikengine nicht nur den farbarmen Weltraum darstellen, sondern auch das Innere von großen Installationen wie beispielsweise den Todesstern in Szene setzen. Jedenfalls sieht *X-Wing Alliance* um keinen Deut besser aus als das immerhin ein Jahr alte *Wing Commander Prophecy*. Akustisch steht LucasArts' Action-Simulation besser dar. Einerseits brillieren die Geräuscheffekte in 3D-Sound, andererseits wurde für die situationsabhängige Hintergrundmusik auf den Soundtrack der Kinofilme zurückgegriffen. Zusammen mit dem pausenlosen Funkverkehr hört sich das Spiel wie ein Actionstreifen an.

Harald Wagner



Der Raumkampf ist wegen der bis zu 60 angreifenden Gegner sehr anspruchsvoll. Durch ausgefeilte Zielerkennungssysteme sind die Chancen des Spielers aber ausreichend hoch.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
●	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

(Software: ●)

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 131 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 275 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tie Fighter, X, Wing Commander

RANKING

Weltraum-Action

Star-Wars-Atmosphäre
Sehr Gut

Spielspaß
Sehr Gut

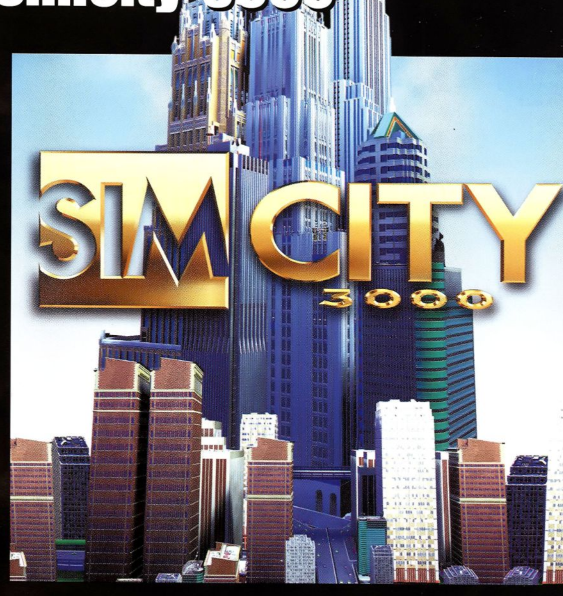
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts/Softgold
Preis	ca. DM 90,-

MAXIMUM FUN ▶

Add-On für SimCity 3000

SimCity 3000 © 1998 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

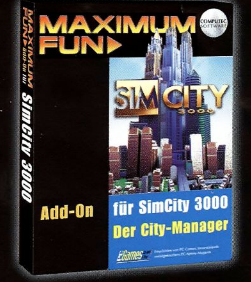




Der City-Manager

> *Völlig neuartiges Gameplay: 20 Missionen mit fest vorgeschriebenen Zielwerten pro Amtsperiode und Timervorgaben für realitätsnahes Spiel unter Zeitdruck*

> *Zusätzlich über 70 weitere Städte und Landschaftskarten > SimCity 2000 Städte zum Importieren in SimCity 3000 > Desktop Themes in verschiedenen Auflösungen zum Anpassen Ihrer Windows-Oberfläche > Landmark-Plugins mit Sehenswürdigkeiten berühmter Städte > Unkomplizierte Handhabung > Komplett menügesteuert >> seit Juni im Fachhandel erhältlich!*



Add-On für SimCity 3000

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

PC Games

Empfohlen von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin

Star Wars: Rogue Squadron

Elitetruppe

Für viele wird mit Rogue Squadron ein lang gehegter Wunsch in Erfüllung gehen: einmal im Leben in die Haut von Luke Skywalker schlüpfen, den X-Wing besteigen und dem Imperium zeigen, wo der Hammer hängt! Doch ganz so heroisch, wie es auf den ersten Blick anmutet, ist das Leben eines Rebellen-Kommandanten dann doch nicht ...

Das kann nicht gutgehen! Eine zielsuchende Rakete nähert sich blitzschnell Ihrem ohnehin schon übel angeschlagenen X-Wing.

Eine wirklich gelungene Idee für das Fighter-Auswahlmenü: In eleganten Kamerafahrten wandern Sie von einem Schiff zum nächsten und begutachten dessen Eignung für den folgenden Auftrag.

Geben Sie's zu, auch Ihnen hat es in *Star Wars: Shadows of the Empire der Snowspeeder*-Level auf dem Eisplaneten Hoth ganz besonders angetan! Dann dürften Sie sich auf Rogue Squadron freuen, denn LucasArts hat diesem Spiel von Anfang bis Ende das selbe Prinzip zugrunde gelegt: In insgesamt 19 Missionen kämpfen Sie für die Sache der Rebellion, und zwar nicht als 0815-Pilot, sondern als Mitglied von Luke Skywalkers illustrer

Elite-Staffel Rogue Squadron. Sie rauschen mit X-Wings, A-Wings, Y-Wings, Speedern und einem V-Wing-Prototypen über die Oberflächen diverser Planeten und setzen alles daran, mit den Kräften des Imperiums gründlich aufzuräumen ...

Rebellisches Fliegerass

Star Wars: Rogue Squadron ist handlungsmäßig zwischen *The Empire Strikes Back* und *New Hope* angesiedelt, und Ihre Aufgaben reichen von zunächst einfach scheinenden Erkundungsflügen über Geleitschutz und Rettungsaktionen für in Bedrängnis geratene Rebellen bis hin zu erbitterten Dogfights mit den TIE-Fighter-Schwadronen des Imperiums. Auch den einen oder anderen AT-AT-Walker müssen Sie mit dem Fangseil zu Fall bringen, wollen Sie nicht im Geschoßhagel dieser Stahlkolosse zu Boden gehen. Ihre Missionen führen Sie zu vielen Schauplätzen, die der eingefleischte *Star Wars*-Fan schon kennt wie seine Westentasche: Mos Eisley fliegen Sie ebenso an wie den Eisplaneten Hoth, Han Solos Heimatplaneten Corellia und Taloraan, eine Wolkenstadt in der Art von Bespin. Auch *Rebel Assault*-Veteranen kommen auf ihre Kosten und dürfen in einer Art „Remake" des Beggar's Canyon und des Todessterngrabens noch einmal ihre fliegerischen Künste unter Beweis stellen.



Han Solos Millennium-Falke kreist über einer Stadt auf dem Planeten Corellia. Wenn Sie sich als Fighter-Pilot Ihre Sporen verdient haben, dürfen Sie selbst dieses mächtige Schiff steuern.

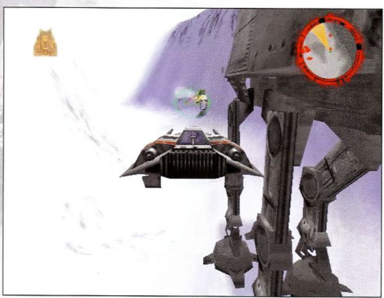
Hektisches Pilotenleben

Der Missionsaufbau ist zwar linear, birgt aber immer wieder Überraschungen. So ist es niemals bereits mit der Erfüllung des ursprünglichen Auftrags getan, jedesmal entfaltet sich die Story im Lauf eines Levels weiter und mündet in eine oder mehrere Submissionen. Sind Sie beispielsweise gerade dabei, den Angriff imperialer Bomber auf eine corellianische Stadt abzuwehren, ereilt Sie bereits ein Hilferuf vom nächsten Schauplatz – solange Sie im Cockpit Ihres Fighters sitzen,

DAS FAKTOR 5-TEAM



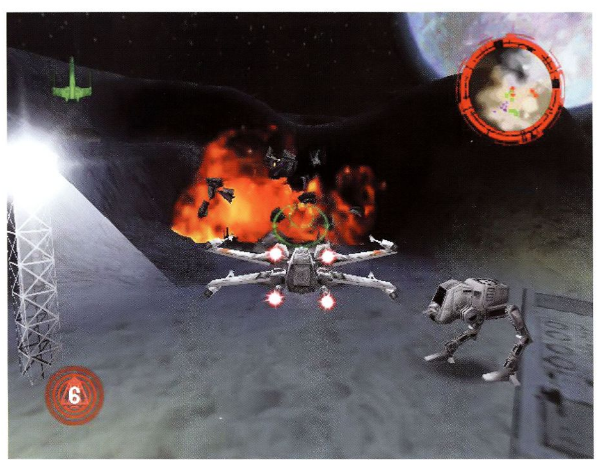
Kaum zu glauben, aber hinter *Star Wars: Rogue Squadron* steckt tatsächlich ein Programmierteam aus deutschen Landen: Das 1987 in Köln gegründete Softwarehaus Factor 5 zeichnet unter anderem für so legendäre Titel wie *Turrican* verantwortlich und arbeitet schon seit einiger Zeit sehr eng mit LucasArts zusammen. Weitere Projekte, an denen das mittlerweile ins kalifornische San Rafael übergesiedelte Team um Holger Schmidt und Rudi Stember bislang beteiligt war: *X-Wing vs. TIE Fighter* samt Zusatzdisk *Balance of Power, Shannara* und eine Reihe von *EA-Sports*-Titeln.



Luke hat Ihnen vorgemacht, wie's geht: Walker lassen sich mit etwas Übung mit dem Fangseil aus Stahl zu Fall bringen.



Einsatz mit dem Y-Wing auf dem Vulkanplaneten Sullust. Hier müssen Sie sich in engen Canyons gegen eine Armada von Walkern zur Wehr setzen.



Filmreife Explosionen, bei denen Ihnen die Trümmer nur so um die Ohren fliegen, bekommen Sie alle paar Sekunden zu Gesicht. Doch Vorsicht: Bei allzu langsamem Vorgehen fliegt Ihnen Ihr X-Wing sehr bald um die Ohren.

STATEMENT

Seit ich Ende der 70er Jahre den ersten *Star Wars*-Film im Kino sah, bin ich George Lucas' mythischem Weltraum-Epos hoffnungslos verfallen – kein Wunder also, daß ich mich mit großem Enthusiasmus auf *Rogue Squadron* stürzte. Wann hat man sonst schon mal die Möglichkeit, in einen X-Wing zu steigen und mit R2D2 im Rücken die halsbrecherischsten Manöver gegen die dunkle Seite der Macht zu fliegen! Zunächst hatte ich viel Spaß mit dem einfachen Gameplay, das mich irgendwie an alte *Rebel Assault*-Zeiten erinnerte, und er freute mich an der recht stimmigen *Star Wars*-Optik. Mit zunehmender Spieldauer machte sich jedoch etwas Ernüchterung breit: Im Grunde stellen nämlich alle Levels die gleichen Anforderungen an Ihr Geschick, und wenn man von dem Motivationsfaktor der unterschiedlichen *Star Wars*-Locations absieht, gestaltet sich das Gameplay doch recht einförmig. Als „einfacher" 3D-Shooter, bei dem man hie und da mal eine Mission spielt, um sich abzureagieren, ist *Rogue Squadron* gut zu gebrauchen – einem Gameplay-Giganten wie *Jedi Knight* kann das Programm jedoch nicht einmal entfernt das Wasser reichen.

kommen Sie also kaum einmal richtig zur Ruhe. Verlangt wird höchste Konzentration, denn bereits ein kleiner Patzer kann Ihnen eines Ihrer drei Bildschirmleben kosten, oder Ihr Vorgesetzter beordert Sie zur Basis zurück, um Ihre sogenannte „Taktik" mit Ihnen unter vier Augen zu diskutieren. Erledigen Sie Ihren Auftrag jedoch mit Bravour, werden Sie möglicherweise mit einer Medaille ausgezeichnet, die Ihnen den Weg zu neuen Möglichkeiten ebnet: Fliegen Sie beispielsweise zunächst jede Mission mit dem Fighter, der auf den ersten Blick am besten für den jeweiligen Auftrag geeignet ist, bekommt der bewährte Pilot beim nächsten Mal Zugang zu weiteren Schiffen und anderen Waffensystemen. Stellen Sie sich ganz geschickt an, dürfen Sie sogar ein paar Runden mit Han Solos Millenium-Falken drehen!

Fast wie im Kino

Technisch hinterläßt *Rogue Squadron* einen eher zwiespältigen Eindruck. Die Grafik-Engine stellt zwar die für rasante Dogfights unerläßliche hohe Framerate auf die Beine, erkauft den Geschwindigkeitsrausch jedoch mit massiven Nebel-Effekten am Horizont. Levels und Raumschiffe wirken zumindest aus der Nähe sehr detailreich texturiert – TIE Fighter und X-Wings kommen ihren Vorbildern aus der Filmtrilogie sehr nahe und Animationen wie die der schwerfällig vor sich hinstapfenden Walker lassen kaum Wünsche offen. Bei den Luftkämpfen haben sich die Designer nicht darauf beschränkt, getroffene Fighter einfach in einem Feuerball explodieren zu lassen; statt dessen trudeln diese oft langsam zu Boden und ziehen lange, transparente Rauchfahnen hinter sich her. Steuern können Sie Ihr Raumschiff am besten mit einem (Force Feedback-) Joystick – Maus, Gamepad oder Tastatur werden zwar ebenfalls unterstützt, erlauben jedoch bei weitem nicht so präzise Manöver. Noch ein Wermutstropfen am Rande: Sie bekommen zwar viele der aus den Filmen bekannten Sound-Effekte in der Klangkulisse von *Rogue Squadron* zu hören, nicht jedoch den wuchtigen Original-Orchester-Soundtrack – hier müssen Sie mit einer reichlich steril klingenden, synthetischen Fassung der *Star Wars*-Musik vorlieb nehmen.

Herbert Aichinger

Getroffene Fighter ziehen eine lange, transparente Rauchfahne hinter sich her, während sie langsam zu Boden trudeln.

SPECS & TECS



	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3D-Karte

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, 3dfx-Karte

VERGLEICHBAR MIT
Shadows of the Empire

RANKING

Action

Star-Wars-Atmosphäre
Befriedigend

Spielspaß
Befriedigend

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 70,-

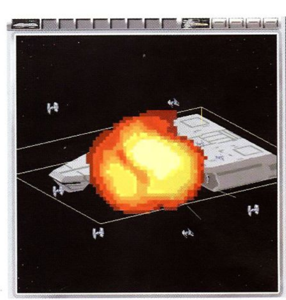
Star Wars: Rebellion

Luke & Trug

„Erleben Sie eine Rebellion in Echtzeit" – so steht's geschrieben auf der Verpackung zum ersten Star-Wars-Strategiespiel aus dem Hause LucasArts. Das ist ungefähr so, als wenn Reiseveranstalter vom „Hotel in verkehrsgünstiger Lage" reden und Sie dann direkt neben der Autobahn einquartieren. Doch die Macht hat nicht nur dunkle Seiten...



Der gekidnappte Imperator wird von den Rebellen auf Uvena gefangengehalten – ein untragbarer Zustand. Flugs wird eine riskante Befreiungsaktion gestartet.





Wer braucht schon 3dfx-Platinen, wenn handelsübliche Grafikkarten zu solch exorbitanten Explosionen fähig sind? LucasArts blamiert sich mit Rebellions 3D-Kampf-Engine.

Genaugenommen läuft auch *Rebellion* – wie jedes anständige *Master of Orion 2*-Plagiat – in Spielzügen ab. Egal ob Sie einen Raumhafen bauen, einen Mon-Calamari-Kreuzer von Planet A nach B schicken oder Sturmtruppen ausbilden lassen: Abgerechnet wird in Runden. Diese enden allerdings nicht mit einem Klick auf einen Okay-Button, sondern vollautomatisch. Als Spieler sind Sie deshalb zum permanenten Anpassen der Spielzug-Dauer verdammt – soviel zum Thema „Echtzeit". Was *Rebellion* aber WIRKLICH einzigartig macht: Wir befinden uns hier nicht etwa in einem drittklassigen Universum, sondern in der Heimat von Han Solo, Leia Organa, Boba Fett, Chewbacca und Lando Calrissian. Wo *Krieg der Sterne* (Teil 1 bzw. 4) aufhört, fängt *Rebellion* erst an – also zu einem Zeitpunkt, als Luke Skywalker noch nicht im entferntesten ahnte, daß es sich bei dem röchelnden Typ unter dem schwarzen Helm um seinen Daddy handelt. Für das neueste Kapitel des Lucas-Evangeliums wurde die Mega-Lizenz wieder weidlich ausgeschlachtet; so gibt's zum Beispiel den Oscarpreisgekrönten „Original Motion Picture Soundtrack" in allen denkbaren Variationen zu hören.

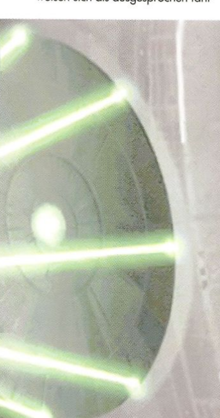
Es herrscht Bürgerkrieg...

Die Zerstörung des Todessterns mit der Seriennummer 1 hat die Beziehungen zwischen dem Imperium und den Rebellen nicht signifikant verbessert. In *Rebellion* sind Sie deshalb dafür zuständig, das gegnerische Hauptquartier zu besetzen, den eigenen Stützpunkt vor Attacken der Konkurrenz zu schützen und obendrein zwei Prominente der Gegenseite (Luke plus Mon Mathma beziehungsweise Lord Vader plus Imperator) gefangenzunehmen. Problem: Die Figuren wechseln ständig ihren Standort, und die *Star Wars*-Galaxis ist ganz schön groß – sie besteht aus zehn bis 20 Sternensystemen mit jeweils zehn Planeten, darunter prominente Namen wie Bespin, Endor, Tatooine, Yavin und Coruscant. In eigenen Filialen bauen Sie Konstruktionsanlagen, Raumschiffhäfen, Kasernen, Minen (fördern Erz zutage), Raffinieren (verarbeiten das Erz zu Baumaterial weiter), Schutzschilde und Verteidigungseinrichtungen; je mehr Produktionsanlagen Sie auf einem Gestirn besitzen, desto schneller wird fabriziert. Spezialität von *Rebellion*: Als Zielort für ein Gebäude oder Raumschiff können Sie auch einen anderen Planeten auswählen. Damit Sie nicht einen Todesstern nach dem anderen vom Stapel lassen, erfordert die Instandhaltung von Truppen und Raumschiffen ein ausgeglichenes Minen/Raffinerien-Verhältnis. Daher wird jeder Anführer bestrebt sein, sich möglichst schnell zusätzliche Niederlassungen zu erschließen.

Immer dieselbe alte Leia

Die Gestirne sind anfangs neutral oder sympathisieren mit den Rebellen beziehungsweise dem Imperium. Wie sichert man sich nun die Unterstützung eines Volkes? Entweder mit Waffengewalt (Bombardement eines Planeten, Landoffensiven), durch das

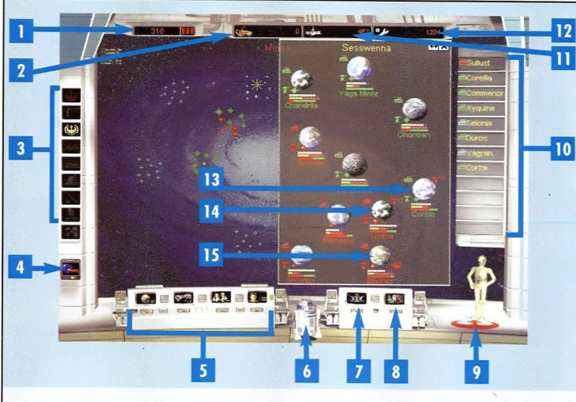




Neben dem Intro gibt es nur für sehr wenige Ereignisse eigene Cutscenes.

Anzetteln eines Aufstands oder mit diplomatischen Mitteln. Lord Vader und Leia Organa sind zum Beispiel ganz ausgezeichnete Taktiker, die die Bevölkerung schon mit wenigen warmen Worten auf ihre Seite ziehen. Mehr als 30 Spezialfiguren dieser Art mit individuellen Fähigkeiten (Forschung, Spionage, Kampf usw.) gibt es pro Seite, die Sie per „Rekrutier"-Mission anheuern. Bevel Lemelisk, ein Getreuer Darth Vaders, gilt beispielsweise als ganz vorzüglicher Designer und kann der Raumschiff-Entwicklung zugewiesen werden; ähnliche Koryphäen gibt es für die Forschungs-Gebiete „Produktionsstätten" und „Truppen". Allerdings dürfen Sie weder bestimmen, WAS Sie entwickeln, noch in welcher Reihenfolge. Andere Spezialisten wie etwa Admiral Ackbar erweisen sich als ausgesprochen fähi-

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



1 Das Spieltempo stellen Sie in vier Stufen ein.



2 Ressourcen

3 Nachrichten, nach Themenbereichen sortiert

4 Optionen

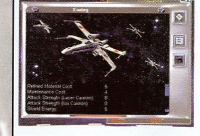


5 Die Assistenten unterstützen Sie auf der Suche nach Planeten, Flottenverbänden, einzelnen Raumschiffen und Personen.

6 Ein Klick auf R2-D2 ruft das Nachrichten-System auf.



7 *Star Wars*-Fanatiker werden allein von der gigantischen Enzyklopädie entzückt sein, in der akribisch alle beteiligten Planeten, Personen, Raumschiffe, Truppen und Gebäude beschrieben werden.



8 Das „Galactic Information Display" (GDI) informiert zum Beispiel über die Anzahl der Bergwerke und Raumhäfen in Ihren Niederlassungen. Außerdem werden jene Planeten gekennzeichnet, auf denen sich derzeit Flotten oder Persönlichkeiten aufhalten.



10 Die frei bestückbare Leiste am Seitenrand läßt sich mit den wichtigsten Planeten belegen, zu denen man mit einem Klick verzweigt.

9 C-3PO berät Einsteiger und erklärt Ihnen grundlegende Funktionen. Routine-Aufgaben wie der Bau von Minen lassen sich ebenfalls an diesen „Berater" delegieren.



11 Weiterverarbeitete Ressourcen

12 Instandhaltungs-Kapazitäten

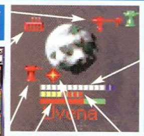
14 Eine eigene Flotte ankert vor diesem Planeten.

Produktions-Anlagen



Verteidigungs-anlagen

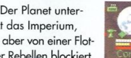
Die Sympathien für Allianz (rot) und Imperium (grün). Blau bedeutet Neutralität.



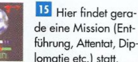
Die Größe dieses Sterns repräsentiert die grundsätzliche Haltung der Bevölkerung Ihrer Seite gegenüber.

Die vorhandenen Rohstoffe. Vier gelbe Felder zeigen an, daß hier bereits die Hälfte der vorhandenen Kapazitäten genutzt werden.

Die zur Verfügung stehende Energie. Die blauen Felder signalisieren: Hier ist noch Platz für zwei Gebäude.



13 Der Planet unterstützt das Imperium, wird aber von einer Flotte der Rebellen blockiert.



15 Hier findet gerade eine Mission (Entführung, Attentat, Diplomatie etc.) statt.



TESTCENTER — REBELLION

IM VERGLEICH

KRITERIEN	Master of Orion 2	Rebellion
ALLGEMEINES		
Schwierigkeitsstufen	5	3
Galaxie-Größen	3	3
Computergegner	2-7	1
Völker	13	2
Rassen-Generierung	Ja	Nein
Gebäude	ca. 30	8
Spielgeschwindigkeiten	Rundenbasiert	4
Grafik	SVGA (640x480)	SVGA (640x480)
Forschung beeinflußbar?	Ja	Nein
Forschungsgebiete	Biologie, Chemie, Fertigung, Computer, Physik, Energie, Soziologie, Kraftfelder	Raumschiffbau, Gebäude, Infanterie
Erforschbare Technologien	ca. 200	ca. 35
Raumschiff-Typen	4 zivile, unendlich militärische	30 (2x15)
Spezialfiguren	Ja	60 (2x30)
Fähigkeiten	ca. 30	10
Militärische Ränge	5	3
Regierungssysteme	8	-
Multiplayer-Modus	Modem (2), Netzwerk (max. 8)	Modem (2), Netzwerk (2)
KAMPF		
Weltraumkampf	Rundenbasiert	„Echtzeit"
Kampf-Automatik	Ja	Ja
Entern von Raumschiffen	Ja	Nein
DIPLOMATIE/HANDEL		
Sabotage von Gebäuden	Ja	Ja
Diplomatie	Ja	Ja
Diplomatische Aktivitäten	14	1
Spionage	Ja	Ja
Sabotage	Ja	Ja
Rekrutieren von Spezialfiguren	Ja	Ja
Planet bombardieren	Ja	Ja
Planet vernichten	Ja	Ja (nur Todesstern)
Bodenkampf	Ja	Ja
Handel mit anderen Völkern	Ja	Nein
Friedensverträge	Ja	Nein
Forschungsverträge	Ja	Nein
Handelsverträge	Ja	Nein
Nichtangriffspakte	Ja	Nein
Allianzen	Ja	Nein
Technologietransfer	Ja	Nein

INSTALLATION

Klein:..............................53 MB
Mittel: ....113 MB
Groß: ....151 MB

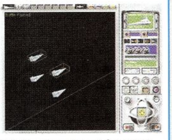
Bei der Maximal-Installation werden – abgesehen von den Zwischensequenzen – sämtliche Spieldateien auf die Festplatte kopiert.

GEFECHTE

Das Weltraumeroberungs-Strategiespiel mit einem grafisch ansehnlichen Kampfmodus muß erst noch programmiert werden: Sowohl in *Master of Orion 2* als auch in *Rebellion* stellen die Gefechte den optisch schwächsten Teil des Spiels dar.



Master of Orion 2: Die Raumschiffe werden innerhalb eines 2D-Rasters von Feld zu Feld manövriert.



Rebellion: Texturierte Polygon-Krümel schweben in „Echtzeit" durch die dreidimensionale Star-Wars-Galaxis.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Rebellion-Spieler mit Vorkenntnissen haben's leichter: Unbedarfte „Ich kauf alles, da wo *Star Wars* draufsteht"-Rebellen tun sich wegen der undurchsichtigen Benutzeroberfläche und des komplexen Ressourcen-Systems am schwersten. Prophylaktische Handbuchlektüre beugt unnötigem Frust vor.



ge Kommandanten, was sie für den Einsatz als Anführer einer Flotte prädestiniert. Nicht ganz ungefährlich sind Spionage- und Sabotage-Missionen – hier besteht die Gefahr, daß einer Ihrer wertvollen Mitstreiter gefangengenommen, verletzt oder gar getötet wird.

(T)Raumschiffe

Bei den Raumschiffen wird zwischen „Capital Ships" und „Starfighters" (A-, B-, X-, Y-Wing, TIE Bomber, -Defender, -Fighter, -Interceptor) unterschieden. Capital Ships – das sind Mon-Calamari-Cruiser, Truppentransporter und Fregatten genauso wie mehrere Sorten Sternenzerstörer und natürlich der Todesstern. Je höher die Kapazitäten für Truppen und Starfighter und je leistungsfähiger Schildstärke und Waffensysteme, desto teurer sind Herstellung und Unterhalt der Schlachtschiffe. Variieren läßt sich die Ausstattung der Raumschiffe leider nicht. Immerhin dürfen Sie Raumschiffe und Truppen beliebig auf die Flotten aufteilen – wer einen Landangriff plant, sollte ein „Imperial Army Regiment" oder ein Wookie-Regiment an Bord haben.

Schiebepuzzle

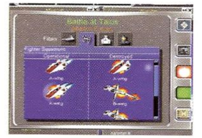
Das *Rebellion*-Interface orientiert sich weitgehend an Windows 95; ein Rechtsklick auf Icons und Fenster zaubert stattliche Menüs auf den Bildschirm, und Flotten werden per Drag&Drop von einem Planeten zum anderen verlagert. Was macht die *Rebellion*-Steuerung trotzdem so konfus? Viel zeit- und nervraubendes Geklicke ist auf die völlig unzureichende 640x480-Bildpunkte-Auflösung zurückzuführen – auf so wenig Fläche lassen sich nun mal nicht sehr viele Informationen unterbringen. Ständig ist man damit beschäftigt, Fenster hin- und herzuschaufeln; zudem können nur maximal zwei Sternensysteme gleichzeitig eingeblendet werden. Umständlich: In einigen Fenstern müssen Sie durch lange Auswahllisten mit überdimensionierten Illustrationen scrollen – mit Icons hätte sich das weit eleganter lösen lassen.

Wissen ist Macht

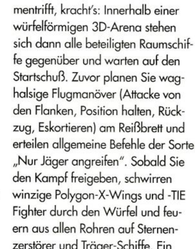
Ein Winz-Gestirn am Rande der Galaxie erklärt keck die Unabhängigkeit? Sie erfahren es zuerst.



Per Drag&Drop bestückt man den Sternenzerstörer im Raumhafen von Chandrialla mit sechs TIE Fightern, die zuvor auf dem Planeten Averam hergestellt wurden.



Nach jedem Gefecht können Sie sich über die Verluste auf beiden Seiten informieren.



Was kostet ein X-Wing? Ressourcen und Unterhalt werden vor dem Bau abgefragt.

Darth Vader erleidet einen Asthma-Anfall? Düdilidüd – R2-D2 macht Sie drauf aufmerksam. Das Informationssystem trägt dafür Sorge, daß Ihnen kein noch so banales Ereignis entgeht. Ein Klick genügt, um bei Bedarf zum betroffenen Planeten zu springen oder sich von der Enzyklopädie die Vorzüge eines Imperial Escort Carriers erläutern zu lassen. Aber: Wer diese „E-Mail-Flut" nicht auf bestimmte Themenbereiche beschränkt, bekommt neben wichtigen Hinweisen auch viel irrelevanten Datenmüll geliefert.

Alle Mann auf Gefechtsstation!!

Wenn sich eine Ihrer Flotten einem feindlichen Planeten nähert oder mit Streitkräften der Gegenseite zusammentrifft, kracht's: Innerhalb einer würfelförmigen 3D-Arena stehen sich dann alle beteiligten Raumschiffe gegenüber und warten auf den Startschuß. Zuvor planen Sie waghalsige Flugmanöver (Attacke von den Flanken, Position halten, Rückzug, Eskortieren) am Reißbrett und erteilen allgemeine Befehle der Sorte „Nur Jäger angreifen". Sobald Sie den Kampf freigeben, schwirren winzige Polygon-X-Wings und -TIE Fighter durch den Würfel und feuern aus allen Rohren auf Sternenzerstörer und Träger-Schiffe. Ein Druck auf den Pause-Button hält dieses spannungsgeladene Spektakel bei Bedarf an und gibt Ihnen Gelegenheit zum Überdenken Ihrer Taktik. Im Endeffekt lohnt sich derlei Handarbeit nur dann, wenn Sie eine Niederlage doch noch abzuwenden hoffen; ansonsten können Sie vor allem in eindeutigen Situationen (Beispiel: Sie greifen mit fünf Sternenzerstörern und 20 TIE Bombern drei A-Wings an) viel Zeit und Nerven mit der Automatik-Funktion sparen, die Ihnen in Sekundenschnelle nachvollziehbare Ergebnisse einer Kontroverse liefert. Nicht zuletzt die wenigen Einflußmöglichkeiten, die mühselige Navigation (die 3D-Ansicht läßt sich stufenlos drehen und zoomen) und die beschämende Grafik-Qualität machen den „innovativen Weltraumkampf" so aufregend wie Sandburgen-Wettbauen auf Tatooine.

Kein Machtwechsel

Die Vorgehensweisen auf Seiten von Allianz und Imperium ähneln sich größtenteils, einige wichtige Besonderheiten gibt es aber dennoch: Als Ausgleich für die technologische Überlegenheit des Imperiums kann das Hauptquartier der Rebellen bei Bedarf auf einen anderen Planeten verlegt werden. Gelegentlich chartert Luke einen X-Wing, um sich auf Dagobah von Altmeister Yoda eines Besseren belehren zu lassen. Zurück kehrt Skywalker junior dann eines Tages als ausgebildeter Jedi-Ritter. Trotz des äußerst aggressiven Computergegners kann man mit *Rebellion* nicht vollends zufrieden sein – insbesondere im direkten Vergleich zu *Master of Orion 2*. Forschung, Produktion, Ressourcen-Management und Gebäude-Auswahl sind arg limitiert, andere Gruppierungen als Imperium und Rebellen läßt das *Star Wars*-Universum offensichtlich nicht zu, die Spionage bei der Konkurrenz ermöglicht keinen Bau anderer Raumschiffe, und der Mehrspieler-Modus beschäftigt nur zwei Kontrahenten gleichzeitig – und das, obwohl Bündnisse die Sache erst richtig interessant machen würden.

Petra Maueröder

STATEMENT

Ach, wäre die Grafik doch nur halb so aufwendig wie die (wenigen) Zwischensequenzen, die Steuerung nicht gar so umständlich, der Einstieg ein bißchen einfacher und der Weltraumkampf von der Güteklasse eines *Balance of Power – Rebellion* würde nicht nur jene anstecken, die auch bei der zwanzigsten Rückkehr der Jedi-Ritter noch mitfiebern. Auch wenn es *Rebellion* ganz schön in sich hat: Mittelfristig stößt das Programm relativ rasch an seine Komplexitätsgrenzen – Raumschiffe und Truppen gibt's zum Beispiel nur in Serienausstattung, der Technologie-Baum kennt keine Verästelungen, und zum Thema „Spielziel" ist den Designern auch nicht mehr eingefallen als „Luke Skywalker kidnappen". Was das Flair (Raumschiffe, Figuren, Musik, Soundeffekte, Sprachausgabe) anbelangt, kann kein Konkurrent dieses überlaufenen Genres mithalten, aber in puncto Abwechslung und Langzeitmotivation ist *Rebellion* weit, weit entfernt von *Master of Orion 2*!

SPECS & TECS



Software	Single-PC 1
Direct3D	ModemLink 2
3Dfx Glide	Netzwerk 2
AGP	Internet -
Cyrix 6x86	Force Feedback
AMD K6-2	Audio

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 53 MB

EMPFOHLEN
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 151 MB

VERGLEICHBAR MIT
Balance of Power, Master of Orion 2

RANKING

Strategie

Star-Wars-Atmosphäre
Befriedigend

Spielspaß
Befriedigend

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 80,-



Lucky Luke: Das Status-Menü listet Begabungen einer Figur auf.



Wichtige Ereignisse werden anhand solcher „E-Mails" gemeldet.

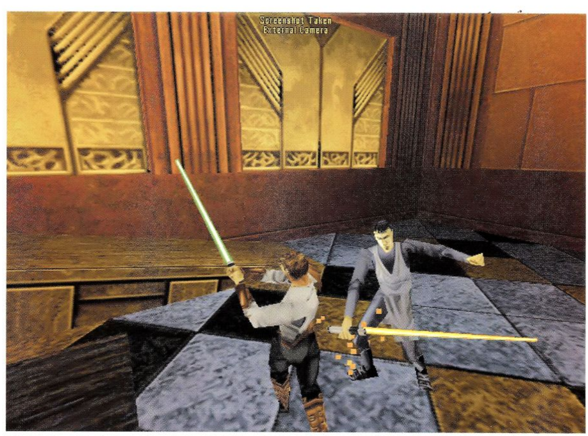
Jedi Knight

Duell der Mächte

Jedi Knight kann auf eine lange Historie zurückblicken, denn die Anzahl der verschobenen Veröffentlichungstermine läßt sich mittlerweile nur noch schätzen. Doch das Warten hatte am 9. Oktober 1997 endlich ein Ende. Der krönende Abschluß des Star-Wars-Jahres war gesichert.



Die Jagd nach dem Tal der Jedi hat begonnen. Der dunkle Jedi Jerec hat Kyle Katarns Vater entführt, damit dieser ihm das gut behütete Versteck der guten Seite der Macht verrät. Morgan Katarn weigert sich aber standhaft und wird deshalb kaltblütig umgebracht. Das Imperium versucht, den Vorfall als Racheakt der Rebellen darzustellen, doch es existiert eine Droidenaufzeichnung der Exekution. Jan Ors ist im Besitz dieses heiklen Dokuments und spielt es ihrem alten Freund Kyle Katarn zu. Kyle macht sich auf die Suche nach Jerec, der mittlerweile sieben weitere Jedi-Ritter um sich scharen konnte und weiterhin verbissen nach dem vergessenen Tal sucht. Sollte er es finden, könnte seine Macht grenzenlos werden – Kyle startet also nicht nur einen persönlichen Rachefeldzug, sondern versucht auch noch, das Schicksal der Galaxis in die Hand zu nehmen ...



Bei Lichtschwertduellen kann automatisch in die Außenansicht gewechselt werden, hier kämpft Kyle mit Jan.

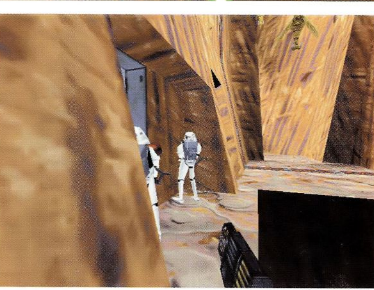
Umfangreiche Steuerung

Jedi Knight wird über Tastatur, Maus oder Joystick gespielt. Es empfiehlt sich jedoch, gleichzeitig sowohl das Keyboard als auch die Maus zu nutzen, denn nur so können schnelle Richtungswechsel ausgeführt werden. Außerdem gestattet die Maus einen raschen Rundumblick, ohne zuvor eine entsprechende Taste drücken zu müssen. Tasten muß man sich bei nämlich schon mehr als genug merken: die Kräfte der beiden Mächte, die Auswahl der Gegenstände und die unterschiedlichen Funktionen wie Kriechen, Rennen und Springen. Natürlich besteht die Möglichkeit, die benötigten Kommandos nach den eigenen, individuellen Wünschen zu belegen. Es macht durchaus Sinn, ein paar Minuten über die Konfiguration nachzudenken, eine praktische und sinnvolle Lösung erspart unangenehme Überraschungen während des Spiels.
Der Spielstand läßt sich jederzeit abspeichern und einladen, auf ein Tastaturkürzel hat man allerdings verzichtet. Im Optionsmenü findet man darüber hinaus eine 3D-Karte, eine schriftliche Erläuterung der Missionsziele und den gegenwärtigen Zustand der Jedi-Kräfte.
Die Künstliche Intelligenz wurde und wird in 3D-Actionspielen häufig vernachlässigt. *Jedi Knight* macht hier zwar keine Ausnahme, kann aber zumindest in einigen Punkten überraschen. Zum Beispiel ergreifen Gegner schnell die Flucht, sobald sie entwaffnet sind – sie bemühen sich gar nicht erst, den Spieler mit der bloßen Hand anzugreifen. Andererseits stellt sich auch die Frage, warum sie nicht eine der zahlreich herumliegenden Waffen aufheben und zurückschlagen.

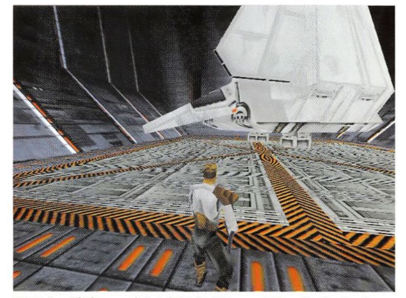
Künstliche Intelligenz

Auch Einheiten hinter einem Deflektorschild machen nicht den cleversten Eindruck, denn haben sie den Spieler erst einmal ausgemacht, so wird spontan das Feuer eröffnet. Die Laserstrahlen prallen ab, werden im Ausfallwinkel zurückgeschleudert und erwischen damit oft unglücklich einen Kollegen. Das geht minutenlang so weiter, bis sich entweder alle selbst erledigt haben oder die schießwütigen Truppen per Telekinese entwaffnet wurden.
Es gibt allerdings auch positive Beispiele. Vor allem die Endgegner gehen mit sehr viel Raffinesse ans Werk, setzen ihre Jedi-Kräfte geschickt ein und greifen nicht hirnlos an, sondern ziehen sich auch mal zurück. Manchmal verfolgen die Computergegner auch ganz einfach ihre eigenen Interessen. Steht zum Beispiel ihr Leben auf dem Spiel, weil das Raumschiff explodiert und auf einem Planeten zu zerschellen droht, so kümmern sie sich nicht um Kyle Katarn – sie laufen vielmehr hektisch Richtung Rettungskapseln. Lediglich die Droiden und Roboter

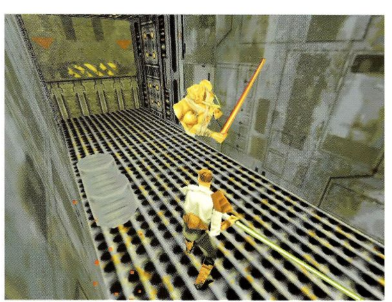




Mit der Kraft „Persuasion“ kann man sich heranschleichen.



Mit riesigen Objekten wurde in Jedi Knight nicht gespart: Hier sehen Sie einen Imperialen Frachter, den ein Gegenspieler zur Flucht nutzen möchte.



Kurz vor der Begegnung mit Jerec trifft man auf Maw. Seinen Unterleib hat er im Kampf verloren, er bewegt sich mit Hilfe eines Jetpacks.

verfolgen noch die Ziele des Imperiums.
Die Probleme mit der Künstlichen Intelligenz machen sich jedoch während der actiongeladenen Gefechte nur selten bemerkbar. Man ist viel zu beschäftigt, um sich damit auseinanderzusetzen – der Spielspaß wird jedenfalls auf keinen Fall dadurch beeinträchtigt.
Das Level-Design ist über jeden Zweifel erhaben. Wie groß die einzelnen Areale sind, wird einem zu Beginn eines Levels nicht so richtig bewußt – oft braucht man einige Zeit, um die Dimensionen abschätzen zu können. Es existiert zwar ein relativ linearer Ablauf innerhalb jeder Mission, trotzdem zwingt *Jedi Knight* immer wieder zum Nachdenken.

Überragendes Level-Design

Häufig müssen Wege beschritten werden, auf die man aus dem Stegreif nicht kommen würde, weil in anderen 3D-Actionspielen nicht so abstrakt gedacht werden muß. So muß man zum Beispiel in einem kleinen Dorf den „Force Jump" (siehe Kasten) einsetzen, um über die Dächer zum Ausgang zu gelangen. Vor allem um die zahlreichen Geheimräume – fünf bis acht pro Level – zu finden, muß man konventionelle Denkweisen ablegen. Hier handelt es sich nur selten um offensichtliche Verstecke, sondern um wirklich „geheime" Geheimräume.
Wesentliche Kritikpunkte gibt es bei *Jedi Knight* kaum. Wenn man jedoch verzweifelt danach sucht, könnte lediglich die Grafik in Frage kommen. Im Vergleich zu anderen Vertretern des Genres schneidet *Jedi Knight* zwar nicht wesentlich schlechter ab, ein Unterschied ist allerdings schon bemerkbar.

Nur Direct3D

Warum andere Spiele über mehr und spektakulärere Effekte verfügen, ergibt sich allein aus der unglücklichen Unterstützung für 3D-Karten. LucasArts entschied sich wieder einmal für eine Lösung über Direct3D, einen speziellen Support zum Beispiel von 3dfx gibt es leider nicht. Abhängig vom

DAS LICHTSCHWERT

Das Lichtschwert trägt maßgeblich zum Kult um *Star Wars* bei. Viele hatten es für *Jedi Knight* gefordert, keiner hatte so recht daran geglaubt. Trotz der Gefahr, bei einer peinlichen Umsetzung das gesamte Projekt aufs Spiel zu setzen, entschloß sich LucasArts, das Lichtschwert einzubinden. Das Resultat ist über jeden Zweifel erhaben, sogar Entwickler anderer Hersteller sprechen von einem Meilenstein. Wie im Film können Sie Geschosse abwehren und reflektieren, Barrieren aus Holz oder Metall in Stücke schlagen oder düstere Gänge ausleuchten. Das Lichtschwert ist aber natürlich keine überdimensionale Taschenlampe, sondern eine effektive und elegante Waffe. Das Handling läßt sich leicht erlernen, um aber richtig mit dem summenden Laser umgehen zu können, braucht man schon ein paar Trainingseinheiten. Vor allem das Abwehren von Geschossen muß nicht nur vom Spieler, sondern auch von Kyle Katarn beherrscht werden. Dazu hat LucasArts einen internen „Erfahrungswert" eingebaut, der für den Spieler unsichtbar bleibt. Gegen Ende des Spiels können Gegner deshalb kaum noch Treffer landen. Ansonsten verhält sich die Waffe wie ein normales Schwert: Es können drei bis vier schnelle Stiche und Schläge am Stück ausgeteilt werden, dann muß man kurz zurückweichen und Kräfte sammeln.

Ohne Batterien in der Lampe tappt man oft im Dunkeln, ...



... das Lichtschwert kann jedoch Abhilfe verschaffen und den Raum beleuchten.



Selbst zwei bis drei Gegner sind für einen erfahrenen Jedi kein Problem. Mit einem übermenschlichen Sprung kann man sich blitzschnell hinter die Gegner setzen.



Um ein Geschoß abzuwehren, sollte man möglichst stillstehen. Erst wenn sich die Waffe des Gegners auflädt, kann man zum Gegenangriff übergehen.

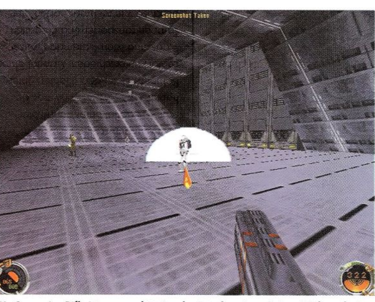
verwendeten Chipsatz und der Treiberversion können außerdem leichte Probleme mit der Farbgebung und der Darstellung des Displays (Lebensenergie, Waffenstatus) entstehen. Der größte Vorteil von Direct3D bleibt daher der enorme Geschwindigkeitsvorteil. Benötigt man ohne eine 3D-Karte schon einen Pentium 200, damit *Jedi Knight* bei objektüberladenen Szenen nicht ins Wanken gerät, so genügt mit 3D-Karte ein Pentium 166, vielleicht sogar ein Pentium 133. Unterhalb dieser Konfiguration muß die Auflösung von 640x480 auf 512x384 heruntergefahren werden. Dann müssen zwar Einbußen bei der Optik hingenommen werden, jedoch gewinnt Jedi Knight aufgrund der besseren Framerate deutlich an Spielspaß.
Generell wird nicht nur in puncto Gameplay, sondern auch bei der Präsentation viel Abwechslung geboten. Zwar hinterlassen die Missionen außerhalb von Raumschiffen und -stationen einen etwas unausgereiften Eindruck, dafür wirkt aber die gesamte Geschichte glaubwürdiger.

Licht und Schatten

Auf der Suche nach Informationen landen Sie zum Beispiel auf dem Heimatplaneten Ihres Vaters. Die Umgebung erinnert auf den ersten Blick ein wenig an *Outlaws*, obwohl es sich nicht um die gleiche Engine handelt: Die Texturen wirken verwaschen, man vermißt ein wenig Liebe zum Detail. Dennoch verbreiten diese Episoden sehr viel Atmosphäre, denn in düsteren Lüftungsschächten und stählernen Gängen herumzuschleichen, wäre auf Dauer langweilig.
Die Animationen sind generell von hervorragender Qualität, Schwankungen machen sich aber auch hier bemerkbar. So bewegen sich Stormtrooper, Jerec und alle anderen Schergen der Finsternis realistisch und teilweise sogar elegant, die friedlichen Bewohner der verschiedenen Planeten und Raumstationen machen hingegen einen hölzernen Eindruck und schweben eher durch die Straßen. Wirklich sehenswert sind die zahlreichen Droiden, ob es sich nun um eine R2-, eine Gonk-Einheit oder um einen winzigen Mouse Bot handelt, der wieselflink durch die Areale huscht.

AT-ST und TIE Fighter

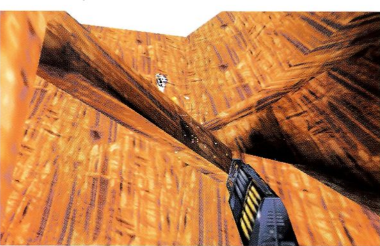
Der absolute Clou sind jedoch die monströsen Kampfkolosse. In einigen Missionen müssen Sie sich zum Beispiel gegen AT-STs zur Wehr setzen, die mit gewöhnlichen Feuerwaffen nicht einmal angekratzt werden können. Laser werden von der Panzerung reflektiert – bei einem ungünstigen Winkel könnte der Schuß nach hinten losgehen. Einzige und zugleich spektakulärste Möglichkeit: Mit einer gehörigen Portion Mut durch die Beine laufen und eine oder mehrere Minen fallenlassen. Eine riesige Explosion reißt den Unterbau in Stücke, der knapp zwölf Meter hohe Imperiale Walker schlägt mit einem lauten Knall auf dem Boden auf.
Ab und zu tauchen sogar gigantische Flugobjekte wie beispielswei-



Die Concussion Rifle ist zwar recht träge, besitzt aber einen riesigen Wirkungskreis. Der Einsatz ist vor allem bei vielen Gegnern sinnvoll.



Mit der Maus lassen sich nicht nur schnelle Richtungswechsel ausführen, man kann auch flink die Perspektive ändern und nach unten schauen.



Lediglich die Jagd durch den Canyon macht als Außenmission einen optisch guten Eindruck. Die meisten Missionen dieser Art erinnern an Outlaws.



Mit dem Bowcaster lassen sich Droiden auf einen Schlag zerstören.

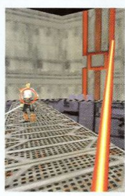


Diese Kampfdroiden tauchen oft plötzlich aus den Schatten auf.

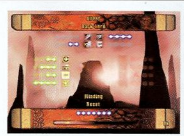
DIE KRÄFTE



Wenn ein Gegenstand mit „Force Pull" herangezogen werden soll, so wird dieser grün umrandet.



Wird eine Person mit „The Grip" gewürgt, so wird diese rot umrandet. So läßt sich das Opfer auswählen.



Hier werden die Kräfte verteilt: Je mehr Sterne Sie auf eine Kraft verteilen, desto besser können Sie mit dieser umgehen.

Zu Beginn des Spiels sind Sie ein angehender Jedi, Sie besitzen noch keine Kräfte. Erst im Laufe des Spiels werden Sie die unterschiedlichen Kräfte kennenlernen und können diese trainieren und ausbauen. Das funktioniert über die Vergabe von Sternen, die man nach Abschluß eines Levels erhält. Wenn Sie sich besonders clever angestellt und zusätzlich viele Geheimräume entdeckt haben, bekommen Sie mehr Sterne verliehen als für ein und unspektakuläres Absolvieren eines Levels. Während im Multiplayermodus natürlich alle Mächte zur Verfügung stehen, bestimmt im Singleplayermodus Ihr Handeln die Wahl der Seite. Lassen Sie zum Beispiel entwaffnete Feinde flüchten, so stehen Sie mehr auf der guten Seite der Macht.

Neutrale Kräfte

Force Speed

Jedi wird schnell wie der Wind

Force Jump



Übermenschliche Sprungkraft

Force Pull



Gegenstände bewegen: Telekinese

Force Seeing



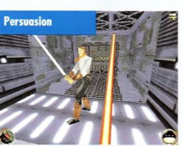
Locations auf der Karte entdecken

Die gute Seite

Healing

Lebensenergie wird aufgefrischt

Persuasion



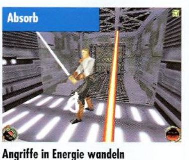
Jedi wird für Fremde unsichtbar

Blinding



Der Gegner wird geblendet

Absorb



Angriffe in Energie wandeln

Die dunkle Seite

Force Throw



Objekte auf Gegner werfen

The Grip



Psychischer Würgegriff

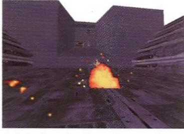
Lightning Bolts

Blitzschläge absondern

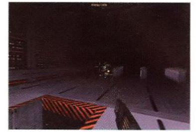
Destruction



Explosiver, riesiger Feuerball



Auf eine korrekte Darstellung von Explosionen wurde geachtet.



Im Dunkeln könnten sich die Stormtroopers versteckt halten.

se TIE-Fighter auf, die entweder von einer Plattform starten und blitzschnell vorbeiflitzen oder sogar einen Angriff fliegen und den Spieler mit Torpedos unter Beschuß nehmen. Generell arbeitete das Entwicklerteam mit vielen überdimensionalen, aber dennoch beweglichen Objekten. Auf manchen Brücken und Plattformen würde bequem ein AT-AT Platz finden, die Überdimensionalität dieser Konstruktionen erzeugt ein herrlich beklemmendes Gefühl, das man in Spielen sonst eher selten zu spüren bekommt.

Elegante Handbewegungen

Gespielt wird hauptsächlich aus der Ich-Perspektive. Es besteht aber auch die Möglichkeit, die Kamera bei einer Auseinandersetzung schwenken zu lassen und das Geschehen von außen zu betrachten. Dies ist jedoch nur eine anwählbare Option, die dem Spieler überlassen bleibt.
Die Kräfte der guten und dunklen Seite der Macht wurden optisch hervorragend umgesetzt. Gorc, einer von Jerecs Schergen und damit auch einer der Endgegner, versucht zum Beispiel, Kyle mit einem kinetischen Würgegriff in die Knie zu zwingen – man sieht, wie er bei dieser Aktion die Hand hebt und Daumen und Zeigefinger langsam zusammendrückt.

Blitzschläge

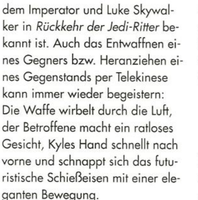
Jerec selbst attackiert mit zuckenden Blitzschlägen, ein Angriff, der aus dem Showdown zwischen



Mit einer 3D-Beschleunigerkarte sehen die Effekte zwar noch eindrucksvoller aus, am wichtigsten ist aber der Geschwindigkeitsgewinn.



Kampfdroiden lauern in einer Ruine. Hier muß man außerdem auf den Boden achten: Das gesamte Gelände ist vermint.



dem Imperator und Luke Skywalker in *Rückkehr der Jedi-Ritter* bekannt ist. Auch das Entwaffnen eines Gegners bzw. Heranziehen eines Gegenstands per Telekinese kann immer wieder begeistern: Die Waffe wirbelt durch die Luft, der Betroffene macht ein ratloses Gesicht, Kyles Hand schnellt nach vorne und schnappt sich das futuristische Schießeisen mit einer eleganten Bewegung.

Special Effects in den Videosequenzen

Durch Videosequenzen werden die einzelnen Missionen zu einer großen Geschichte zusammengefügt. Charaktere, die im Laufe des Spiels dazustoßen, werden sorgfältig eingeführt und dem Spieler nähergebracht. Ob nun Lichtschwert-Duell oder Untergang eines riesigen Raumschiffs, an Special Effects wurde nicht gespart – *Jedi Knight* wirkt streckenweise wie ein neuer *Star Wars*-Film. Nur wenige Szenen, beispielsweise beim Auftritt eines computeranimierten Droiden, lassen die Schauspieler aufgesetzt aussehen.

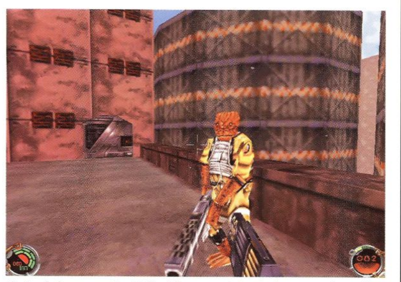
Filmmusik von John Williams

In puncto Sound steht natürlich die Musik im Vordergrund. Einmal mehr wurde auf die fast schon genialen Kompositionen von John Williams zurückgegriffen, der bekanntermaßen die Soundtracks zu allen drei *Star Wars*-Streifen geschrieben hat. Alle Stücke liegen im Audio-Format vor, können also auch mit einem herkömmlichen CD-Player genossen werden.

Stimmungsvoller Sound

Die Soundeffekte runden den durchweg positiven Gesamteindruck in diesem Bereich ab. Lasergeschosse zischen mit einem schrillen Pfeifen durch die Luft, die Droiden geben leise Piepslaute von sich, und das Lichtschwert brummt und surrt wie eine Hochspannungsleitung. Herrlich ist auch das laute, dumpfe Stampfen der furchteinflößenden Imperialen Geher, das ein wenig an die Akustik von *Jurassic Park* erinnert. Sprachausgabe ist hingegen kaum vorhanden. Zwar geben die friedlichen Bewohner ein paar Takte von sich, wenn man ihnen gegenübersteht, eine vernünftige Konversation mag allerdings nicht aufkommen. Vielmehr beschränkt man sich darauf, Kommandos und Befehle brüllen zu lassen, um den Spieler noch mehr unter Druck zu setzen. Realistisch und stimmungsvoll: Entfernt man sich von einem dieser Schreihälse, so werden auch die Anweisungen leiser, bis sie schließlich ganz verstummen.

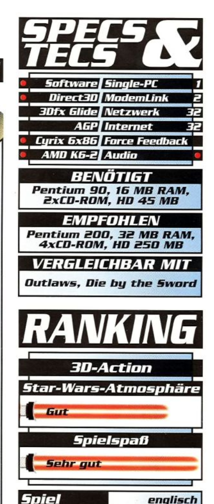
Oliver Menne ■



Die Trandoshans nutzen ihre Waffe nicht nur aus riesiger Entfernung, sondern auch zum Nahkampf – eine gefährliche Spezies.

STATEMENT

Die Erwartungshaltung gegenüber *Jedi Knight* erhöhte sich fast mit jeder Terminverschiebung. Die Käufer hielten sich deshalb mit euphorischen Ausbrüchen eher zurück. Doch schon nach einigen Tagen häuften sich die Lobeshymnen, und das entspricht genau der Reaktion, die sich wohl bei jedem abspielen wird: „Die Grafik übertrifft zwar nicht die Referenzen in diesem Bereich, macht aber einen gelungenen Eindruck – nicht schlecht!" Erst später bemerkt man die zahlreichen Details, wird in die phantastische Story hineingezogen und lernt die Jedi-Kräfte kennen und schätzen. *Jedi Knight* übt eine Faszination aus, die momentan in diesem Genre kaum ein Spiel zu bieten hat. Wenn man erst einmal die Möglichkeiten der Engine erkannt hat, wagt man es eigentlich kaum, das Spiel zu verlassen, bevor nicht der letzte der insgesamt 21 Levels beendet ist. *Jedi Knight* verdrängte einst *MDK* von der Genrespitze und kann sich dort noch immer halten.



SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	2
3Dfx Glide		Netzwerk	32
AGP		Internet	32
Cyrix 6x86		Force Feedback	
AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 45 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Outlaws, Die by the Sword

RANKING

3D-Action

Star-Wars-Atmosphäre
Gut

Spielspaß
Sehr gut

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 80,-



Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Rückkehr der Jedi-Ritter

Nur sechs Monate nach dem Release von Jedi Knight veröffentlichte die kalifornische Spieleschmiede mit Mysteries of the Sith eine Erweiterung, die das Original in allen Bereichen sinnvoll aufwertet.

Obwohl LucasArts bei *Mysteries of the Sith* auf gerenderte bzw. gefilmte Videosequenzen verzichtet, kann die Hintergrundgeschichte dennoch fesseln: Kyle Katarn entschied sich, nachdem er Jerec im Tal der Jedi geschlagen hatte, weiterhin für die gute Seite der Macht in die Schlacht zu ziehen. Fünf Jahre sind ins Land gegangen, Kyle genießt das Vertrauen der Rebellion und erhält den Auftrag, zusammen mit der jungen Schmugglerin Mara Jade das Sternensystem Altyr aufzusuchen, um dort die erfolgreiche Verteidigung einer Basis sicherzustellen. Sie schlüpfen zunächst in die Rolle von Kyle Katarn, verteidigen die Raumbasis und erfahren vom geheimen Tempel der Sith – Darth Vader war einer der letzten Lords of the Sith, Katarns Wissensdurst treibt ihn an, die Suche fortzusetzen. Nach den ersten fünf Missionen spielen Sie deshalb Mara Jade, die verzweifelt versucht, Kyle zu finden. Die Rebellion vermutet, daß Kyle Katarn der dunklen Seite der Macht erlegen sein könnte, und genau das gilt es nun herauszufinden.

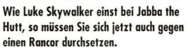


Personen wirken in Mysteries of the Sith viel realistischer. Hier sehen Sie einen Ihrer Rebellen-Kollegen.

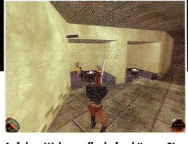
Verändertes Regelwerk

Die Suche wird zu einer Hetzjagd durch das Universum, die zu bewohnten Asteroiden, verlassenen Rebellenstützpunkten und verwinkelten Raumflughäfen führt. Insgesamt kommen einem mehr als 20 neue Widersacher in die Quere, gegen die man sich mit fünf zusätzlichen Jedi-Kräften und zahlreichen neuen Waffensystemen zur Wehr setzen kann. Dadurch wird das Spiel aber nicht leichter, denn die größte Schwierigkeit sind nicht die Schergen des Imperiums, sondern vielmehr der eigentliche Spielaufbau. Mußten bei *Jedi Knight* die Kräfte vorwiegend im Kampf eingesetzt werden, so können nun einige Puzzles nur mit Hilfe der Macht gelöst werden. *Mysteries of the Sith* gestattet dem Spieler noch mehr Freiheiten als das Original und wird dadurch noch spannender. Die einzelnen Levels sind aber nicht nur im Aufbau komplexer geworden, auch die Dimensionen wurden gewaltig nach oben geschraubt. Die durchschnittliche Spielzeit beträgt pro Level ungefähr zwei Stunden – und das beim niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Die Kräfte und vor allem das Lichtschwert wurden noch einmal deutlich aufgewertet. So lassen sich jetzt Lasergeschosse leichter abwehren beziehungsweise zurückschleudern, und im Zusammenspiel mit den Kräften kann man ganze Levels durchstehen, ohne einen einzigen Schuß abzugeben. Das ist auch teilweise zwingend erforderlich, denn in manchen Missionen gibt es einfach zu wenig Munition. Aber es muß auch nicht immer gekämpft werden. Bei der Ankunft am Weltraumflughafen interessieren sich die meisten Bewohner der Stadt beispielsweise überhaupt nicht für Mara Jade. Wenn man allerdings wild um sich feuert, hat man schnell die gesamte Bevölkerung gegen sich.

Oliver Menne



Wie Luke Skywalker einst bei Jabba the Hutt, so müssen Sie sich jetzt auch gegen einen Rancor durchsetzen.



Auf dem Weltraumflughafen können Sie sich zunächst gefahrlos bewegen, die Bewohner nehmen nicht mal Notiz von Ihnen. Erst wenn Ihre Tarnung auffliegt, kommt es zum Inferno.

STATEMENT

So muß eine Zusatzdisk aussehen. LucasArts spendiert der Erweiterung zu *Jedi Knight* viele Features, die andere Hersteller für einen „richtigen" Nachfolger unter Verschluß gehalten hätten. Zusammen mit dem überlegenen Leveldesign und der leicht verbesserten Grafik ist *Mysteries of the Sith* ein Muß für alle *Jedi Knight*-Besitzer. Lediglich die Künstliche Intelligenz läßt in manchen Situationen zu wünschen übrigen – aber vielleicht wird das in *Jedi Knight 2* gelöst.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

EMPFOHLEN
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
Jedi Knight, Outlaws

RANKING

3D-Action

Star-Wars-Atmosphäre
Gut

Spielspaß
Sehr gut

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 40,-

DIE MACHT SEI MIT DIR!

Zum Filmereignis des Jahres verlosen wir zusammen mit den Multimedia-Profis von Creative Labs 99 machtvolle Preise.

1. Preis

1x PC-DVD Encore 5x UND
1x Speakersystem Desktop Theatre 5.1



2. Preis

1x Sound Blaster Live! UND
1x Speakersystem CSW 50

3. Preis

1x Sound Blaster Live! UND
1x Speakersystem CSW 20

4. und 5. Preis

je 1x TNT2 Ultra

6. bis 10. Preis

je 1x Cobra Game Pad



11. bis 35. Preis

je 1x Creative-Labs-T-Shirt



36. bis 60. Preis

je 1x Creative-Labs-Baseball-Cap

61. bis 99. Preis

je 1x Creative-Labs-Mousepad

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Eine einfache Postkarte mit dem Kennwort „Star Wars" genügt. Der Einsendeschluß für das Gewinnspiel ist der 25. Oktober 1999. Es gilt das Datum des Poststempels. Die Preise werden unter allen Einsendern verlost. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsorfirmen dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG
Star Wars
Roonstraße 21
90429 Nürnberg





Shadows of the Empire

Sch

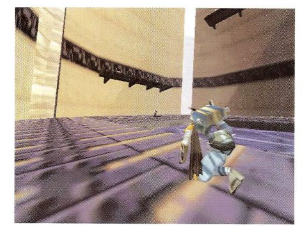
Terminverschiebungen sind für Hersteller und Kunden eine ärgerliche Angelegenheit, aber oft unvermeidlich. Vor allem potentielle Verkaufsschlager trifft dieses Schicksal, denn kaum ein Unternehmen riskiert theoretisch erreichbare Absatzzahlen durch vermeidbare Programm- oder Designfehler. Nur die wenigsten Hersteller können dieser Problematik gelassen entgegentreten, es ist fast unmöglich, ein äquivalentes Produkt rechtzeitig aus dem Hut zu zaubern. LucasArts hatte hier jedoch einen Trumpf in der Hinterhand: Da sich Jedi Knight verspätete, wurde Shadows of the Empire, eigentlich exklusiv für das Nintendo 64 geplant, aus dem Ärmel geschüttelt.

attenspiele

Von einem Schnellschuß kann man bei *Shadows of the Empire* dennoch nicht sprechen, schließlich war das Spiel vor der PC-Veröffentlichung bereits ein Jahr für das Nintendo 64 erhältlich. LucasArts wartete aber auf eine größere Verbreitung von 3D-Beschleunigerkarten, um das effektlastige Spektakel für den PC umzusetzen. Verwendet wird von LucasArts ausschließlich Direct3D, das bedeutet, daß mit unterschiedlichen Karten auch unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden (siehe Kasten) – spezielle Unterstützung für weit verbreitete Karten wurde nicht integriert.

Star Wars 2.5

Die Hintergrundgeschichte spielt zeitlich vor *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*: Sie schlüpfen in die Rolle von Dash Rendar. Dash ist ein Glücksritter, der sich eigentlich aus dem eskalierenden Konflikt zwischen Imperium und Rebellion heraushalten möchte, um lukrative „Geschäfte" abzuwickeln. Es wird allerdings immer schwieriger, heiße Waren an den imperialen Außenposten vorbeizuschmuggeln, häufig muß er seine Ladung komplett abschreiben. Er beschließt, sich den Rebellen anzuschließen, und muß aufgrund seiner Fähigkeiten besonders gefährliche Aufträge ausführen. So kommt Dash Rendar beispielsweise Prinz Xizor, der Darth Vader von der Seite des Imperators verdrängen will, auf die Spur. Xizor hat von Vaders Versprechen, Luke Skywalker lebendig an das Imperium auszuliefern, Wind bekommen, und versucht das nun durch ein heimtückisches Attentat auf den jungen Jedi zu vereiteln. Darth Vader würde seine Reputation innerhalb des Imperiums verlieren, Xizor könnte an seine Stelle treten, und – was noch viel schlimmer wäre – die Rebellen würden empfindlich geschwächt. Dash Rendar versucht das natürlich zu verhindern und jagt Prinz Xizors Schergen hinterher...



Zum Abschluß des fünften Levels wartet Bobba Fett als Endgegner. Er nimmt Sie mit Raketen aus seinem Jetpack unter Beschuß.



In einigen Missionen müssen Sie den Jetpack einsetzen, um bestimmte Plattformen zu erreichen – ein spannendes Spielelement.

Keine Speicherfunktion

Insgesamt zehn Missionen müssen erfolgreich beendet werden, um Prinz Xizor in einer finalen Schlacht schließlich gegenüberzustehen. Da *Shadows of the Empire* vom Nintendo 64 auf den PC umgesetzt wurde, muß man sich erst einmal an ein merkwürdiges System gewöhnen, das man eigentlich nur aus anderen Genres kennt. Zu Beginn stehen drei Leben zur Verfügung, die man durch Einsammeln von „Challenge Points" vermehren kann. Verliert man ein Leben, so startet man an der letzten entscheidenden Stelle eines Levels – verliert man jedoch alle Leben, so muß man den Level noch einmal ganz von vorne beginnen. Leider wurde an eine traditionelle Speicherfunktion nicht gedacht.

Die zehn Missionen bieten allerdings sehr viel Abwechslung, so daß die Neugier stets Herr über den teilweise aufkommenden Frust bleibt. Auf Hoth steigt man beispielsweise in einen Gleiter, man rast mit einem Speeder Bike durch Mos Eisley und muß an Bord des Raumschiffs Outrider, das übrigens eine starke Ähnlichkeit mit Han Solos Millenium Falcon aufweist, TIE Fighter aufs Korn nehmen. Die übrigen Aufträge erledigt man wie gewohnt auf Schusters Rappen, mit einem Jetpack können kürzere Entfernungen so-



Schauplatz Schrottplatz: Auf Transportzügen müssen Sie die Kopfgeldjäger verfolgen, die Luke Skywalker schon dicht auf den Fersen sind.



Ein höllischer Trip durch Mos Eisley und die benachbarte Wüste erwartet Sie im sechsten Level. Wie gesagt, Shadows bietet sehr viel Abwechslung.

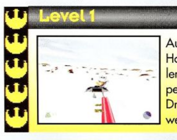


Die Zwischensequenzen verbreiten sehr viel Atmosphäre und passen optisch zum Rest des Spiels.

DIE LEVELS

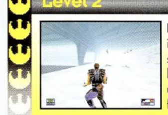
Shadows of the Empire zeichnet sich durch einen extrem abwechslungsreichen Spielaufbau aus. Allerdings ergeben sich dadurch auch ein paar Schwächen: Vor allem die Missionen an Bord des Raumschiffs Outrider (Level 3 und Level 10) lassen beim Spieler Verzweiflung aufkommen. Wir haben in diesem Kasten alle Levels für Sie zusammengestellt und einzeln bewertet.

Level 1



Auf dem Eisplaneten Hoth muß eine Rebellenstellung gegen imperiale Walker und Dronen verteidigt werden.

Level 2



Die Stellung auf Hoth ist gefallen, man muß so schnell wie möglich verschwinden und sein Raumschiff finden.

Level 3



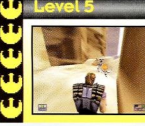
Auf der Flucht wird man von einem Sternenzerstörer und mehreren Geschwadern an TIE Fightern attackiert.

Level 4



Auf einem alten Schrottplatz halten sich die Kopfgeldjäger versteckt – Verfolgungsjagd auf Transportzügen.

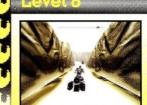
Level 5



Auf dem Weltraumflughafen Gall trifft man schließlich auf den gerissenen Bobba Fett – ein großes Duell!

Level 6





Die Kopfgeldjäger sind Luke Skywalker dicht auf der Spur, eine hitzige Jagd auf Speeder Bikes beginnt.

Level 7



Auf dem imperialen Frachter Suprosa gibt es weitere Hinweise auf den Drahtzieher hinter den Attentaten.

Level 8



Über den Abwasserkanal gilt es in das Machtzentrum des Imperiums vorzudringen: starkes Level-Design.

Level 9



Im Palast wird Prinz Xizor von seiner Leibgarde abgeschirmt und kann schließlich entkommen.

Level 10

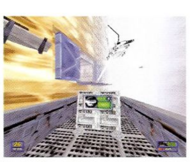




In einer Raumschlacht jagen Luke Skywalker, Han Solo und Dash Rendar den Attentäter Prinz Xizor.



Am Ende des vierten Levels wartet ein schwerbewaffneter Roboter. Für die Endgegner hat sich LucasArts sehr viel einfallen lassen.



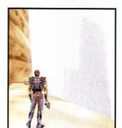
Riesige Flugobjekte rauschen ab und zu am Spieler vorbei, auch wenn sie keinen direkten Einfluß auf den Spielverlauf haben.

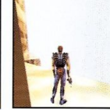
gar im Flug überwunden werden. Gespielt wird vorwiegend aus der dritten Person, die Kamera schwenkt dabei wie bei *Tomb Raider* hinter den Hauptdarsteller. Es ist aber auch möglich, die klassische Ich-Perspektive zu wählen – bei Raumschiffen und -gleitern befindet man sich dann in einem Cockpit.

Force Feedback

Gesteuert wird hauptsächlich mit dem Joystick, obwohl natürlich optional mit Tastatur und Maus ge-

STREITFRAGE: GRAFIK

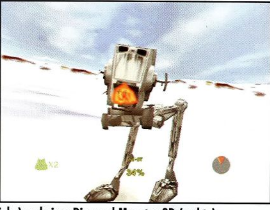




Hier sehen Sie ein Beispiel für einen Fehler im Grafikaufbau. Solche Probleme treten allerdings eher selten auf.

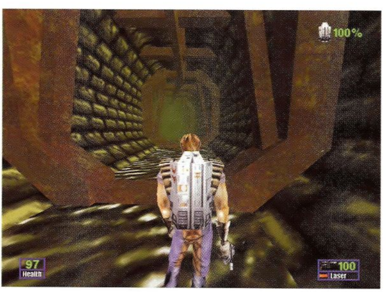
Schon im Vorfeld wurde *Shadows of the Empire* mit reichlich Lorbeeren ausgestattet – vor allem im Bezug auf die Grafik überschlugen sich die Aussagen der Experten. Aber wie gut ist die Grafik nun wirklich? Wir testeten auf verschiedenen Systemen und kamen zu dem Schluß, daß sich die besten Ergebnisse mit Grafikkarten erzielen lassen, die mit Chips von 3dfx (Monster 3D, Righteous 3D) oder Rendition (3D Blaster) ausgestattet sind. Beide Chipsätze konnten das Geschehen atemberaubend und mit sensationellen Effekten präsentieren: Infernoartige Explosionen und weichgezeichnete Texturen versetzen immer wieder in Erstaunen und bieten einen Vorgeschmack auf die Spiele von morgen. Lediglich in puncto Geschwindigkeit konnte sich die 3dfx- gegenüber der Rendition-Karte Vorteile erspielen. Völlig ohne Makel ist *Shadows of the Empire* aber auch mit diesen Karten nicht: Trotz leistungsfähiger Grafikchips läßt sich ab und zu ein leichtes Clipping beobachten, das heißt Objekte im Hintergrund werden in Blöcken aufgebaut. Ansonsten gibt es allerdings nichts zu beanstanden, die zahlreichen Gegner, Raumschiffe und Kampfkolosse hinterlassen einen einwandfreien Eindruck.

Wer über eine 3D-Beschleunigerkarte ohne Chipsatz von 3dfx oder Rendition verfügt, muß sich jedoch mit weniger opulenter Grafik zufriedengeben. Texturen sind spärlich gesät, die meisten Polygone werden leer und kahl dargestellt. Selbst Schatten und Explosionen, wie sich bei Tests mit einer Matrox Mystique herausstellte, sind nicht mehr als ein großes schwarzes Quadrat – obwohl die Mystique zu mehr in der Lage sein sollte. Der Grund für dieses Problem ist die ausschließliche Verwendung von Direct3D, speziell abgestimmte Versionen für verschiedene Grafikkarten wurden nicht entwickelt.



Im Vergleich: der erste Level mit einer Matrox Mystique (links) und einer Diamond Monster 3D (rechts).

spielt werden kann. Ausgezeichnet funktioniert die Unterstützung für den Microsoft SideWinder Force Feedback, denn durch diese neue Technologie wirken die Gefechte an Bord des Schneegleiters gleich doppelt realistisch. Aber auch alle anderen Missionen machen mit „Force Feedback" einfach mehr Spaß: Jeder Treffer, jeder Sprung kann nun hautnah miterlebt werden. Größter Schwachpunkt der Steuerung: Lasergeschosse lassen sich nicht besonders genau abfeuern, oft benötigt man zwei bis drei Salven, bis man endlich sein Ziel trifft. Dieses System wird vom Spiel vorgegeben, selbst „Kunstschützen" werden Gegner und Objekte nicht auf Anhieb erwischen.



Der Keller unter dem Hauptquartier des Imperiums ist der größte Level – mehr als zwei Spielstunden sollte man aber auch hier nicht einplanen.

Kaum Eigeninitiative

Künstliche Intelligenz ist bei *Shadows of the Empire* leider nur rudimentär vorhanden. In den meisten Fällen warten die Schergen des Imperiums seelenruhig auf einen Angriff. Eigeninitiative wird vom Computer nur selten ergriffen, auf atemberaubende Verfolgungsjagden braucht man sich also nicht gefaßt machen. Neue Ideen sucht man ebenfalls vergeblich, vielmehr dreht sich wieder einmal alles um das alte Thema „Suche den Schlüssel und vernichte den Endgegner" – auf anspruchsvollere Puzzles oder Rätsel wurde zum größten Teil verzichtet. *Shadows of the Empire* konzentriert sich auf pure Action, geradlinig und ohne überflüssige Schnörkel. Ruhepausen gibt es selten, vor allem bei den höheren der insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen.

Oliver Menne

STATEMENT

Shadows of the Empire konnte die Wartezeit auf *Jedi Knight* auf jeden Fall versüßen. Allerdings lassen sich alle zehn Levels an zwei Tagen bequem durchspielen, denn die einzelnen Missionen sind sehr geradlinig gestaltet und bieten nicht viel Freiraum für ausgiebige Erkundungszüge. Der rasante Spielablauf kann zwar zu Beginn begeistern, die fehlende Speicherfunktion und die mangelnde Intelligenz der Computergegner trüben jedoch diesen Eindruck. Trotzdem bleibt *Shadows of the Empire* für Fans der Kinofilme und Besitzer leistungsstarker 3D-Karten durchaus empfehlenswert.

SPECS & TECS



●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 90, 16MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

EMPFOHLEN
Pentium 166, 32MB RAM, 4xCD-ROM, HD 382 MB

VERGLEICHBAR MIT
Rogue Squadron

RANKING



Action

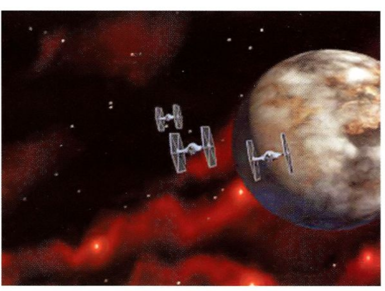
Star-Wars-Atmosphäre: Befriedigend

Spielspaß: Befriedigend

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 70,-



Die Hintergrundgeschichte wird mit Hilfe zahlreicher Zwischensequenzen erzählt, die durch die verwendeten Originalkostüme die einzigartige Stimmung vermitteln.

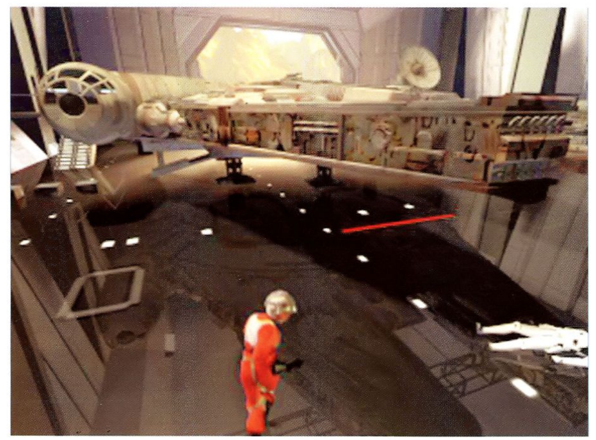


Die Missionen, in denen entgegenkommende feindliche TIE-Fighter auf ihrer Flugbahn abgeschossen werden müssen, sind meist in wenigen Minuten zu bewältigen.

Rebel Assault 2: The Hidden Empire

Episode IV

Rebel Assault gehört zu den Spielen, die man mittlerweile getrost als Klassiker bezeichnen kann. Als es 1993 herauskam, verfügte ein großer Teil der Fangemeinde noch nicht einmal über ein CD-ROM-Laufwerk; trotzdem waren in Rekordzeit über eine Million Exemplare verkauft – für damalige Verhältnisse eine Sensation! Zwei Jahre später präsentierte LucasArts die Fortsetzung des Kassenschlagers, die ähnliche Begeisterungsstürme auslösen konnte und noch heute bei PC-Veteranen für einen glasig-verklärten Blick sorgt ...



Kleiner Reaktionstest...In der feindlichen Basis des Imperiums tauchen immer wieder Feinde auf, die der Spieler aus seiner festen Position heraus eliminieren muß. Auf Dauer werden die wenig abwechslungsreichen Missionen allerdings etwas eintönig.

Wie sein Vorgänger ist auch *Rebel Assault 2* ein Arcade-Weltraum-Shooter, der durch seine zahlreichen aufwendigen Zwischensequenzen aber ein wenig an einen Interaktiven Spielfilm erinnert. Im Mittelpunkt der Story stehen Rookie One und Ru Murleen, die per Zufall dem mysteriösen Verschwinden von Rebellions-Raumschiffen im sagenumwobenen Dreighton-Nebel auf die Spur kommen. Bei ihren Nachforschungen stoßen sie auf eine geheime Basis des Imperiums, in der es von Sternenzerstörern und TIE-Fightern nur so wimmelt. Schlußendlich gelingt es den Helden aber natürlich, die versteckte Bastion von Darth Vader zu zerstören und mit heiler Haut zu flüchten.

Jedi Light

Allzuviel hatte LucasArts am Erfolgskonzept von *Rebel Assault* für die Fortsetzung nicht verändert: Die Hintergrundgeschichte wird in 15 Missionen erzählt, die nicht nur optisch sehr abwechslungsreich gestaltet sind. Zum einen haben Sie Weltraum-Einsätze zu bewältigen, die in ihrem Stil ein wenig an *TIE-Fighter* erinnern. Während Ihre Flugbahn in groben Zügen schon vorgegeben ist, nehmen Sie mit den Pfeiltasten nur noch das Feintuning vor und knallen per Mausklick herannahende Feinde ab. Einige Male durchfliegt man auch die Hallen eines Stützpunktes und zerstört Selbstschußanlagen oder Störsonden. Andere Kapitel spielen in den Hallen der



Heutzutage wirken das arcadelastige Gameplay und die Grafikeffekte ausgesprochen antiquiert; Anfang 1996 kam Rebel Assault 2 aber einer Sensation gleich.



Besonders die hitzigen Gefechte innerhalb des versteckten Imperiums lassen durch die authentischen Kulissen bei Fans echte Star-Wars-Atmosphäre aufkommen.

imperialen Basen. Hier entledigt man sich seiner Gegner mit Hilfe eines Fadenkreuzes und (in einigen Fällen) eines Nachtsichtgeräts. Schließlich gibt es noch Missionen, in denen Sie Ihr Gefährt von hinten sehen und auf Sie zurasenden Hindernissen ausweichen müssen. Spielerisch ist *Rebel Assault 2* also ein reiner Arcade-Shooter: simple Steuerung, einfaches Gameplay und hohes Tempo. Allerdings offenbaren sich bei näherem Hinsehen einige Macken in Gameplay und Leveldesign: Insgesamt ist das Space-Epos viel zu schnell durchgespielt, und der ohnehin sehr hohe Schwierigkeitsgrad unausgewogen auf die einzelnen Missionen verteilt. Während sich einige Kapitel schon nach wenigen Minuten lösen lassen, ist andererseits bereits das dritte Level frustierend schwer – was nicht zuletzt an der hakeligen und schwerfälligen Steuerung liegt, die sicherlich den einen oder anderen Hobby-Jedi zur Verzweiflung getrieben haben dürfte. Was den besonderen Reiz des Bestsellers damals wie heute jedoch ausmacht, sind die Videosequenzen, mit denen die filmreife Hintergrundgeschichte erzählt wird. Diese entstanden unter der Regie von *Indiana Jones 4*-Schöpfer Hal Barwood und sind tatsächlich absolut neu und exklusiv. Statt, wie in anderen „Spielen zum Film", einfach alte Szenen zusammenzuflicken und in den Handlungsverlauf einzubauen, erteilte George Lucas für *Rebel Assault 2* erstmal die Genehmigung, spezielle Szenen zu produzieren und im Spiel zu verwerten. Zusätzlich wurden sogar noch die Originalkostüme zur Verfügung gestellt, so daß man den Eindruck hatte, tatsächlich eine kleine *Star Wars*-Sondervorstellung geboten zu bekommen.

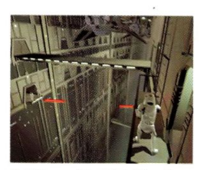
STATEMENT

Natürlich hat *Rebel Assault 2* im Laufe der Zeit einiges von der damaligen Faszination eingebüßt. Rein technisch ist es sicherlich nicht mehr auf der Höhe der Zeit, und wer mit dem *Krieg der Sterne* nichts anfangen kann, wird das Ganze zu Recht als einfältigen und streckenweise unfairen Reaktionstest abstempeln. Was das Spiel aber auch heute noch interessant macht, sind die zahlreichen Zwischensequenzen, in denen ganze Atmosphäre-Breitseiten abgefeuert werden. Durch die verwendeten Originalkostüme und -kulissen sowie den über jeden Zweifel erhabenen Soundtrack wird sich jeder *Star Wars*-Jünger innerhalb kürzester Zeit wie zuhause fühlen – und da der PC-Oldie mittlerweile zum Ultra-Low - Budget-Preis von etwa 40 Mark zu haben ist, können Fans der Serie ruhig einen Blick riskieren.

Filmreif

Abgesehen von den charakteristischen Figuren und Raumschiffen hat die Rahmenhandlung mit den bisherigen Kinofilmen der Reihe nichts zu tun. Die zwei Hauptdarsteller Rookie One (Jamison Jones) und Ru Murleen (Julie Eccles) tauchen auf der Leinwand gar nicht erst auf; dafür muß der Spieler auf dem Monitor auf alte Bekannte wie Luke Skywalker, Han Solo, die Roboter R2-D2 und C3-PO, Yoda und die putzigen Ewoks verzichten. Von den bekannteren Namen sind lediglich Admiral Ackbar und der Imperator in kleinen Nebenrollen sowie natürlich Lord Helmchen mit von der Partie. Als *Rebel Assault 2* 1996 erschien, setzte es in technischer Hinsicht neue Maßstäbe. Heutzutage wirken die Videos, die im Vollbildmodus in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten ablaufen, und die computergenerierten Animationen deutlich angestaubt. PC-Spiele haben nun einmal eine sehr viel höhere Halbwertszeit als Hollywood-Kassenschlager. Auch das Gameplay wirkt mittlerweile recht antiquiert und könnte kaum noch jemanden vom Hocker reißen – wäre da nicht das unverwechselbare *Star Wars*-Feeling, das hier nahezu perfekt umgesetzt wurde. Die Originalkostüme, die exklusiven Filmszenen und nicht zuletzt der geniale Soundtrack von John Williams lassen *Rebel Assault 2* trotz der fehlenden Innovationen zu einer wahren Sternstunde für jeden *Star Wars*-Fan werden.

Andreas Sauerland



Die Hintergrundstory lehnt sich an klassische Star Wars-Themen an, hat aber mit den Filmen nur indirekt zu tun.



Auf der CD finden Sie detaillierte Beschreibungen zu fast allen Fahrzeugen des Imperiums und der Rebellen.



SPECS & TECS

•	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
•	Cyrix 6x86	Force Feedback	
•	AMD K6-2	Audio	•

BENÖTIGT
486DX-33, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 0,2 MB

EMPFOHLEN
Pentium 75, 16 MB RAM, 4xCD-ROM,

VERGLEICHBAR MIT
Rogue Sqadron

RANKING

Action

Star-Wars-Atmosphäre: Gut

Spielspaß: Ausreichend

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts/THQ
Preis	ca. DM 40,-

Yoda Stories

Machtprobe



Klare Verhältnisse: links das Spielfenster, rechts das Inventory nebst Kompaß, aktiver Waffe und Lebensenergie.

Grün, runzlig und nicht mehr der Jüngste – Yoda sieht aus wie ein Jedi-Ritter gewordener Magermilch-Joghurt nach Ablauf des Verfalldatums. Lukes Lehrmeister gehört zum Aufgebot eines LucasArts-Titels im Stil der abenteuerlich eintönigen Indiana Jones Desktop-Adventures.

Wer etwas für die Mittagspause braucht, was leicht ist und nicht belastet, kauft sich eine Milchschnitte. Oder *Yoda Stories*. Fast pünktlich zur Leinwand-Rückkehr der Skywalker-Dynastie kam 1997 das „Action-Adventure" auf den Markt, dessen zufallsgenerierte Missionen selten länger als eine Stunde dauern. Smartie Luke stapft – getrieben von den Cursortasten oder Mausklicks – durch die Dagobah-Sümpfe und die Wüste Tatooines oder schaut in der Raumhafen-Kantine auf Mos Eisley vorbei. Unterwegs trifft er auf völlig willkürlich verteilte Bekannte aus guten alten *Star Wars*-Tagen, mit denen sich ein informatives Schwätzchen halten läßt oder die sich als dankbarer Abnehmer für ein Raumschiff-Bauteil im Austausch gegen eine andere Nützlichkeit erweisen.

Hau den Lucas?

Die letzten Worte des jungen Skywalker: „Guck mal, Stormtrooper, wie niedlich...". Tatsächlich wirken die mickrigen Winz-Sprites mit ihren überdimensionierten Häuptern auf den ersten Blick nur wenig bedrohlicher als Lord Helmchen. Anfangs muß sich Luke noch mit dem Laserschwert durch imperiale Truppen fuchteln, kann aber bald auf distanzwahrende Gewehre und Pistolen zurückgreifen. Unterm Strich überwiegen die eines LucasArts-Spiels unwürdigen Tugenden bei weitem: an Ungenauigkeit kaum zu überbietende Steuerung, blamable Grafik- und Soundqualitäten (die vielleicht vor „langer, langer Zeit in einer weit, weit enfernten Galaxis" Eindruck schinden konnten) und ein superschlichtes Spieldesign, dessen Elemente sich allzu rasch wiederholen. Positive Aspekte: die Nullkommanix-Erlernbarkeit, kaum vorhandene Hardware-Anforderungen, das *Star Wars*-Ambiente und nicht zuletzt „Making Magic", eine interaktive Dokumentation zur Special Edition in Form von Fotos und Videos.

Petra Maueröder ■

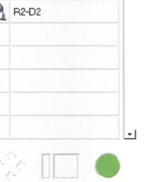


An das Wrack gelangt Luke erst nach Ausschaltung der Sturmtruppen.



Türen wie diese lassen sich nur mit der passenden Code-Karte öffnen.



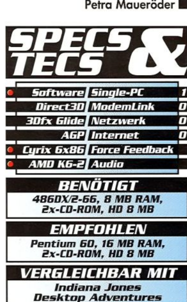



Vor jedem Einsatz erfolgt ein ausführliches Briefing bei Oberjedi Yoda, der Ihnen neben guten Wünschen auch Ihr erstes Utensil mit auf den Weg gibt.



STATEMENT

Hilf mir, Obi-Wan Kenobi, denn ich muß ein dunkles Machtwort sprechen: *Yoda Stories* ist ungefähr so verführerisch wie der Mundgeruch eines Wookie. Man darf gar nicht dran denken, daß aus Spielprinzip plus Lizenz plus gutem Willen auch ein *Star Wars-Diablo* hätte werden können. Der Preis heiligt zwar die Mittelmäßigkeit, aber ewige Motivation und Glückseligkeit dürfen Sie nicht erwarten.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	0
3Dfx Glide	Netzwerk	0
AGP	Internet	0
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
486DX/2-66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 8 MB

EMPFOHLEN
Pentium 60, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 8 MB

VERGLEICHBAR MIT
Indiana Jones Desktop Adventures



RANKING

Adventure

Star-Wars-Atmosphäre
Ausreichend

Spielspaß
Mangelhaft

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 35,-

MAXIMUM FUN▸

COMPUTEC SOFTWARE

mehr Energie
mehr Geld
mehr Power

Achtung: Mogelpackung!

Die ausgeklügelte Schummel-Software!

> über 100 vorinstallierte Cheats und Trainer > pro Cheat bis zu zehn Werte gleichzeitig veränderbar > endlose Cheat-Datenbank möglich > mogeln an beliebiger Stelle – bei fast jedem Spiel! > verschiedene Suchfunktionen zum Aufspüren aller veränderbaren Werte im Spiel (z. B. Energiebalken) > Win95/98 kompatibel > ausführliche Hilfefunktion zu jedem Menüpunkt > Monatliche Updates mit ausführlichen Beschreibungen auf der PC Games- und PC Action-Cover-CD und der jeweiligen Homepage des Magazins > ab März im Fachhandel erhältlich!



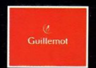
PC Games Cheat 3.0

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



In Zusammenarbeit mit PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin



Star Wars: Behind the Magic

Lucas' Sternenleben

Wissen Sie auf Anhieb, wer Attichitcuk ist oder was es mit dem Code ST 321 auf sich hat? Nicht jeder von Ihnen wird ständig alle Details des ungeheuer facettenreichen Star-Wars-Universums parat haben. Das Multimedia-Nachschlagewerk Behind the Magic schafft hier Abhilfe und lädt dank seiner benutzerfreundlichen Aufmachung auch richtig zum Schmökern ein ...

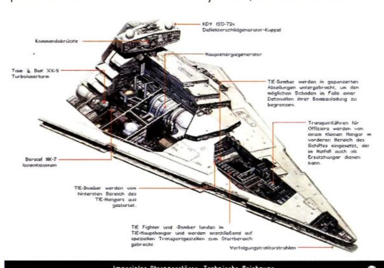
Im Dunstkreis von *Star Wars Episode 1* brach eine wahre Flut von einschlägigen Publikationen und Merchandising-Artikeln über die Fans herein. Leider ist ein Großteil dieser Produkte eher fragwürdiger Qualität und kann mit denen, die die erste *Star Wars*-Staffel begleiteten, nicht konkurrieren. Die Multimedia-CD-ROM *Star Wars: Behind the Magic* bildet hier eine wohltuende Ausnahme: Begeisterte Anhänger von Luke, Leia, Chewie & Co. bekommen hier aus erster Hand ein umfassendes Nachschlagewerk zu (fast) allem, was mit ihrem Lieblings-Science-Fiction-Epos zu tun hat.



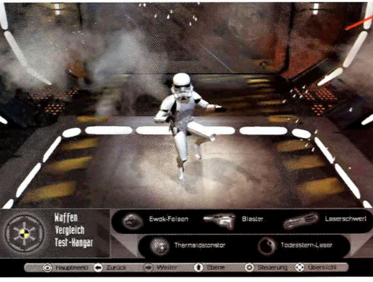
Auf zwei CDs bietet Star Wars: Behind the Magic geballtes Wissen über George Lucas' geniales Science-Fiction-Epos. Die klare Gliederung ermöglicht den schnellen Zugriff auf alle gewünschten Daten.

Überraschende Fakten

Sehr klar und übersichtlich mit einer Vielzahl von Querverweisen aufbereitet, präsentieren die beiden *Behind the Magic*-CDs umfangreiches Datenmaterial zur Geschichte des *Star Wars*-Universums mitsamt seinen Planeten, den dort agierenden Personen, Maschinen, Waffensystemen, Raumschiffen und Tieren. Sämtliche wichtigen Elemente werden dabei mit einem eigenen „Lexikon-Artikel" bedacht, der neben einem erläuternden Text auch in den meisten Fällen Videoclips sowie Bildmaterial von Entwurfsskizzen, aus den Frühstadien der Produktion, von den Dreharbeiten und aus den Filmen selbst enthält. Manche Szenen aus den *Star Wars*-Filmen werden Sie nach *Behind the Magic* mit ganz anderen Augen betrachten. Sie erhalten nämlich häufig detailliert Aufschluß über die raffinierten, oft schier unglaublichen Tricks der Filmleute: Falls Sie beispielsweise schon immer mal wissen wollten, wie die Figur des Jabba the Hut zum Leben erweckt worden ist, können Sie hier Einblick in die Mechanik seiner Gesichtszüge nehmen. Oder hätten Sie gedacht, daß der Imperiale Sternenzerstörer zum großen Teil aus herkömmli-



Zu vielen Raumschiffen und Fahrzeugen enthält Behind the Magic detaillierte technische Zeichnungen.



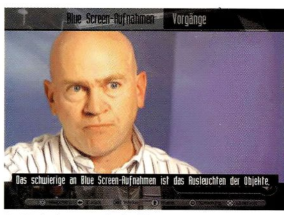
Humor à la Lucas: Im Kugelhagel vollführt der Stormtrooper beim Waffentest einen kleinen Steptanz.



Das Glossar enthält fast alle wichtigen Begriffe und Namen aus dem Star-Wars-Universum und eignet sich hervorragend zum gezielten Nachschlagen.



Anhand einer Zeitleiste können Sie alle wichtigen Ereignisse in der Geschichte der Sternenkriege Revue passieren lassen.



Die Macher kommen auf Behind the Magic zu Wort: in Interviews nehmen sie Stellung zu ihrer Arbeit an den Star-Wars-Filmen.

chen Spielzeug-Bausätzen zusammengeschustert wurde und der furchterregende Rancor in Jabbas Palast gerade mal 45 cm groß war? Mit solchen Enthüllungen legt *Behind the Magic* sozusagen das „Innenleben" der *Star Wars*-Saga bloß, ohne dem Epos dabei seine Faszinationskraft zu nehmen. Im Gegenteil – die Fülle an für den Laien oft frappierenden Informationen ist eher dazu angetan, die Begeisterung für George Lucas' Meisterwerk noch weiter zu steigern.

Star Wars al gusto

Behind the Magic läßt sich auf ganz unterschiedliche Weise benutzen. Wer nur mal eben einen Begriff nachschlagen will, wird in Sekundenschnelle im Glossar fündig, wer ein wenig Unterhaltung sucht, wird sich vielleicht lieber über die Hyperlinks durch die Einträge hangeln und dabei jede Menge aufschlußreicher Fotos, Skizzen und Filmausschnitte genießen. Auch diejenigen, die sich für eine detaillierte Schilderung der Geschichte des *Star Wars*-Universums interessieren, kommen mit *Behind the Magic* voll auf ihre Kosten: Stundenlang können sie sich in die Eintragungen der Zeitleiste vertiefen und die Ereignisse von der Entstehung der Alten Republik hin bis zu den Erlebnissen des jungen Jedi Anakin Solo hautnah nachverfolgen.

Direkt am Drehort

Ein ganz besonderes Schmankerl für *Star Wars*-Fans enthält *Behind the Magic* unter dem unscheinbaren Menü-Eintrag „Szene für Szene": Dort finden sich die kompletten, illustrierten Drehbücher der ersten drei Filme. Der Clou: Sie bekommen hier nicht nur die „fertigen" Skripts zu sehen, sondern erhalten auch tiefe Einblicke in die Werkstatt der Autoren: Später verworfene Szenen sind ebenso Bestandteil der *Behind The Magic*-CD wie eingehende Erläuterungen zum Hergang der Produktion. Auch Angaben zu den beteiligten Schauspielern, der Filmcrew und den Drehorten der einzelnen Sequenzen suchen Sie auf *Behind the Magic* nicht vergebens. Etwas enttäuschend ist einzig das Vorschau-Kapitel ausgefallen, das dem neuen Film *Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung* gewidmet ist. Wer hier Filmausschnitte erwartet, wird enttäuscht sein – diverse Audio-Interviews werden die Neugier wohl nur in den seltensten Fällen ganz befriedigen können, zumal auch die Angaben zu neuen Einheiten usw. ziemlich spärlich ausgefallen sind.

Herbert Aichinger ■



Die Fakten sind in mehreren Ebenen angeordnet: Zunächst erhalten Sie einen groben Überblick und können dann auf einem weiteren Bildschirm detailliertere Informationen in Wort, Bild und Ton abrufen.

STATEMENT

Für echte *Star Wars*-Fans ist *Behind the Magic* schon fast ein Muß. Die ungeheure Datenfülle wurde von den Lucas-Leuten hier nicht nur sehr übersichtlich und technisch einwandfrei, sondern auch höchst unterhaltsam aufbereitet – es macht Riesenspaß, sich auf den beiden CDs durch die mehr oder weniger bekannten Feinheiten des *Star Wars*-Universums zu wühlen! Enthalten sind erfreulicherweise nicht nur Gags, die nach dem ersten Betrachten ihren Reiz verlieren. Nein, *Behind the Magic* hat durchaus Tiefgang und bleibt dank solcher Elemente wie Filmdrehbücher, Zeitleiste und Glossars auch langfristig interessant. Eine lohnenswerte Investition!



Wie sieht Jabba the Hut von innen aus? Behind the Magic zeigt's Ihnen!



• Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
• Cyrix 6x86	Force Feedback	-
• AMD K6-2	Audio	•

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 3 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 24xCD-ROM, HD 3 MB

VERGLEICHBAR MIT
The Star Trek Ecyclopedia

RANKING

Infotainment

Star-Wars-Atmosphäre
Sehr Gut

Spielspaß
nicht bewertet

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	LucasArts/THQ
Preis	ca. DM 40,-


Sterben unter freiem Himmel
Descent
>> Dein Weg in den Tod wird von einem ganz besonderen Gesang begleitet: in Descent 3 geben Dir die Vögel das letzte Geleit. Denn die völlig neu entwickelte Dual-Engine bietet einen nahtlosen Echtzeit-Übergang von Indoor- zu Outdoor Schauplätzen. Aber bevor Du die ewige Ruhe findest, mußt Du Dich im Schein atemberaubender Lichteffekte neuen Feinden stellen. Zeige online bis zu 128 Gegnern, daß Du bereit bist, sie unter die Erde zu bringen.
www.vid.de/descent3

DESCENT³

DIE SAGA WIRD FORTGESETZT

- PC CD-ROM -

Outrage entertainment





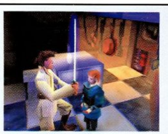
FAZIT

Das Fazit der Redaktion

Aufmarsch der Jedi-Ritter

Wie Sie im Testbereich dieses Sonderheftes gesehen haben, schart die Lucas'sche Weltraumoper unzählige Jünger um sich. Von Actionspielen über packende Abenteuer bis hin zu strategischen Tüfteleien wird fast jedes Spielgenre von den Sternenkriegern abgedeckt. Nachstehend bieten wir Ihnen noch einmal den Komplettüberblick über alle Titel, damit sich auch Einsteiger in der imperialen Spielewelt leicht zurechtfinden.

EPISODE I: DIE DUNKLE BEDROHUNG



INHALT

Der Name legt es nahe: Im Spiel wird die Handlung des Filmes interaktiv nacherzählt. Die illustren Charaktere, die Schauplätze, die turbulenten Geschehnisse – alles gibt's inklusive. Mehr soll freilich an dieser Stelle, so kurz vor dem deutschen Start der neuen Folge, nicht verraten werden…

KOMMENTAR

Spielerisch wie technisch etwas zu stromlinienförmig, spiegelt *Die Dunkle Bedrohung* den Kinostreifen im Maßstab 1:1 wider und wird sich damit vortrefflich für Stunden der zärtlichen Erinnerung eignen, sofern Sie gern hüpfen und reden.



GENRE
Action-Adventure

BENÖTIGT
P 166, 32 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Sehr gut

Spielspaß
Befriedigend

REBELLION



INHALT

Die Zerstörung des ersten Todessterns hat die Beziehungen zwischen Imperium und Rebellion gestört, politische Ohrfeigen und militärische Dolchstöße sind an der Tagesordnung, die Galaxie kocht – und Sie halten das Feuerzeug in der Hand. Befehligen Sie hier das gesamte Waffenarsenal der Sternenkrieger.

GENRE
Strategie

BENÖTIGT
P 90, 16 MB RAM, Win95

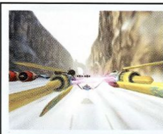
Star-Wars-Atmosphäre
Befriedigend

Spielspaß
Befriedigend

KOMMENTAR

Als strategische Perle war der Titel geplant, zum souveränen Nachahmer bestehender Spielprinzipien wurde er schließlich. Für Fans der Trilogie mit Talent zur umsichtigen Manöverplanung und ausreichend Geduld bei der Durchführung der Züge wird dennoch etwas geboten, vor allem, weil Sie auf beiden Seiten in die Schlacht eingreifen können.

EPISODE I: RACER

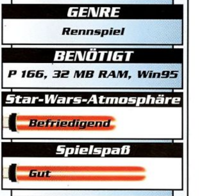


INHALT

Wo die Handlung zur Nebensache wird: In den Cockpits von circa einem Dutzend skurrilen Gleitern dürfen Sie bei *Racer* über 20 fremdartige Pisten bügeln. Als Alter egos stehen Ihnen dabei diverse Charaktere aus dem Film zur Verfügung.

KOMMENTAR

Wer auf Realismus verzichten kann – und das wird auf die meisten Jedis unter der Sonne zutreffen –, findet in *Racer* einen unbeschwerten Begleiter für Fahrten in die Action-Welt. Daß die Genrekonkurrenz dieses Spiel an Witz übertrifft, macht die *SW*-Lizenz halbwegs wett.



GENRE
Rennspiel

BENÖTIGT
P 166, 32 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Befriedigend

Spielspaß
Gut

X-WING ALLIANCE



INHALT

Ein jugendlicher Recke folgt seinem vorgezeichneten Weg durch die Hierarchie der Rebellion – vom unbekümmerten Idealisten bis zum leidgeprüften Profipiloten. Die Handlung ist kinoähnlich aufgebaut, überschneidet sich jedoch an keinem Punkt wirklich mit der Zelluloidsaga.

KOMMENTAR

Alliance schafft den Spagat zwischen anspruchsvoller Simulation und leichtfüßiger Action mit Bravour. Die Präsentation fällt im Vergleich mit anderen Top-Titeln zwar leicht ab, doch das tadellose Flair des Spiels läßt den Schnitzer rasch in Vergessenheit geraten.

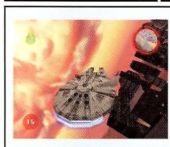
GENRE
3D-Action

BENÖTIGT
P 200, 32 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Sehr gut

Spielspaß
Sehr gut

ROGUE SQUADRON



INHALT

Mit gewohnt strenger Hand regiert das Imperium über die Städte friedliebender Menschen. Allein die aufrechten Recken um Luke Skywalker stellen sich der Knechschaft entgegen und sorgen mit ihren wendigen Fliegern für heftigen Aufruhr im Regime: der Standard-Plot.

KOMMENTAR

Die rote Staffel bildet den genauen Gegenpart zu *Alliance*: Ohne viel Drum und Dran zählt hier einzig der schnelle Finger am Abzug und etwas Geschicklichkeit beim Umgang mit einer diffusen Steuerung. Einarbeitungszeit gleich null.

GENRE
Action

BENÖTIGT
P 166, 32 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Befriedigend

Spielspaß
Befriedigend

JEDI KNIGHT & MYTERIES OF THE SITH



INHALT

Kyle Katarn verteidigt zunächst das Tal der Jedi gegen die Angriffe eines dunklen Meisters. Im Rahmen der Zusatzdisk jedoch scheint er dann selbst den Verlockungen der Rache anheimgefallen zu sein. Mara Jade löst ihn als Hauptdarsteller ab, um eben dieser Frage nachzugehen.

KOMMENTAR

Erstmalig wurde mit diesem Ego-Shooter die Handhabung von Macht und Lichtschwert zu einem Spielelement. Die fesselnde Handlung und die ideenreiche Zusatzdisk setzen das Spiel weit von der grauen Masse ab, so daß der – aus heutiger Sicht gegebene – technische Rückstand verziehen werden kann.

GENRE
3D-Action

BENÖTIGT
P 90, 16 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Gut

Spielspaß
Sehr gut

SHADOWS OF THE EMPIRE



INHALT

Kurz vor der Rückkehr der Jedis schlüpfen Sie in die Rolle eines Glücksritters zwischen den Welten, der sich nur aus höchsteigenem Interesse den Rebellen anschließt. Im Schatten der Allianz schmuggelt's sich schließlich erheblich einfacher.

KOMMENTAR

Simple Action und naive Gegner, dafür ein extrem rasantes Gameplay – *Shadows* kann seine Konsolenherkunft nicht verleugnen und wird somit zur reinen Geschmacksfrage. Nervig ist das unnötige Fehlen einer Speicherfunktion innerhalb der Missionen.

GENRE
Action

BENÖTIGT
P90, 16 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Befriedigend

Spielspaß
Befriedigend

STAR WARS: BEHIND THE MAGIC



INHALT

Geboten wird eine Lawine von Informationen über den *Krieg der Sterne*, seine Planeten, seine Gebäude, deren Bewohner und die Entstehung der alten Trilogie. Nett aufbereitet – hier können sich Fans wirklich über alles und jeden in Kenntnis setzen lassen.

KOMMENTAR

Für Spieler kaum von Bedeutung, richtet sich *Behind the Magic* ausschließlich an Hartnäckige, die mit dem von George Lucas geschaffenen Universum verschmelzen möchten. Fakten, Fakten, bunt gemischt und sehr ansprechend auf CD gebrannt. Ein Muß für Fans!

GENRE
Enzyklopädie

BENÖTIGT
P 133, 16 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Sehr gut

Spielspaß
Nicht bewertet

REBEL ASSAULT 2



INHALT

Rookie One und Ru Murleen, zwei Figuren, die in keinem der Filme auftauchen, satteln ihre X-Wings.

KOMMENTAR

Kopf ab-, Instinkt eingeschaltet: Vorbestimmte Flugbahnen fungieren als Gängelband.

GENRE
Arcade-Action

BENÖTIGT
Benötigt: 486 DX-33, 8 MB RAM, MS DOS/Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Gut

Spielspaß
Ausreichend

YODA STORIES



INHALT

Bei jedem Programmstart wird eine eigene, kleine Geschichte generiert, die Yoda dann durchlebt.

KOMMENTAR

Einfallslose Geschichtchen, mangelhaft präsentiert. Lediglich zur Belebung des Desktops geeignet.

GENRE
Adventure

BENÖTIGT
486 DX/2-66, 8 MB RAM, Win95

Star-Wars-Atmosphäre
Ausreichend

Spielspaß
Mangelhaft

Komplettlösung

Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung

Hierzulande muß man sich leider noch einige Wochen gedulden, bis der neue Star-Wars-Film im Kino zu sehen ist – das passende Spiel gibt es aber jetzt schon. In unserer Komplettlösung behandeln wir alle elf Levels und helfen Ihnen bei den kniffligen Stellen weiter. Möge die Macht mit Ihnen sein.

LEVEL 1: TRADE FEDERATION BATTLESHIP

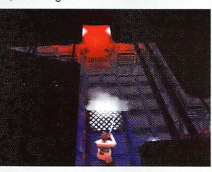
Wie schaffe ich die ersten Schritte?

1. Als Obi-Wan starten Sie das Action-Adventure. Der Ausgangsraum füllt sich mit giftigem Gas, also nix wie raus, doch Vorsicht: Dort warten zahlreiche Droiden. Mit dem Lichtschwert und stetigem Rollen zur Seite lassen sie sich schnell erledigen, zumal Qui-Gon Ihnen zur Seite steht.



Im Raum links vom Konferenzraum gleich zu Beginn finden Sie einen Thermal Detonator (auf die Hand drücken). Der kleine, fahrstuhlähnliche Raum hält ein Medkit für Sie bereit, außerdem gibt es einen Blaster im rechten Raum.

2. Am Ende des Ganges warten zwei Roboter im Hinterhalt. Betätigen Sie den Schalter im kleinen Raum, damit sich die Tür öffnet. Sie landen wieder in einem langen Gang. Links warten die Zerstörungsdroiden auf Sie, vergessen Sie sie schnell, sonst sind Sie tot. Diese Roboter sind nur sehr schwierig zu besiegen. Also lieber ab nach rechts in den kleinen Raum, um den Button zu betätigen, der die große Tür öffnet. Sie finden dort einen weiteren Raum mit Droiden und Button, bevor Sie Qui-Gon folgen können. Mehr Zerstörungsroboter erwarten Sie, also beachten Sie Qui-Gons Rat und fliehen Sie den langen Gang entlang.



Der Schalter für diese Tür befindet sich weiter links und ist zeitgesteuert. Fast genau gegenüber dieser Tür ist eine weitere zeitgesteuerte Tür. Im Raum nach dem Tor auf dem Screenshot finden Sie den Schalter zum anderen Durchgang.

3. Hier fallen Sie durch ein Gitter und sind von nun an auf sich allein gestellt. Achten Sie auf die Säuberungsroboter in den Gängen. Wenn Sie sie von hinten angreifen, müssen Sie vor den elektrischen Strahlen keine Angst haben.

4. Halten Sie sich rechts im Irrgarten der Gänge, bis Sie zu einer Tür mit einem Dreieck kommen. Ein Stück weiter links befindet sich der Schalter für die Tür. Es gibt einen Wartungsroboter in diesem Raum, also lassen Sie ihn zuerst durch. Im Raum betätigen Sie den Schalter und laufen wieder raus. Immer weiter geradeaus bis zu einem Gang, der Sie zur Tür rechts führt. Die letzten drei Türen schließen sich nach einer Weile wieder, Eile ist also angesagt.

5. Folgen Sie dem Gang links am Ventilator vorbei. Ein weiterer Weg nach links führt Sie zu einem Raum mit drei Kampfdroiden und einem Full-Health-Medkit. Haben Sie ihn, geht es den Gang zurück, bis Sie wieder eine Etage tiefer fallen. Gehen Sie bis zu einer „Kreuzung" mit drei blauen und einer roten Tür weiter. Es gibt viel zu tun, Kampfdroiden lauern überall. Direkt gegenüber der roten Tür ist ein Raum mit zwei Kisten und einem Loch im Boden. Springen Sie runter und töten Sie die Droiden, bevor Sie den Button, der die großen Türen öffnet, drücken.



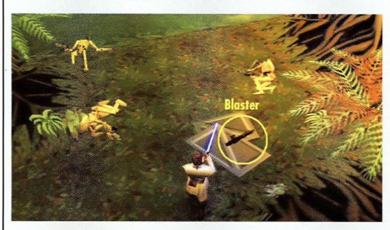
Sprechen Sie mit dem alten Mann und gehen Sie dann in den runden Raum in der Ecke. Mit dem Laserschwert zerstören Sie die Energiezufuhr für die ganze Station. Springen Sie auf die Kante, damit eine Plattform Sie wieder hochfährt. Gehen Sie durch die rote Tür und dann zum Aufzug links.

6. Nachdem Sie die Energiezufuhr lahmgelegt haben, gelangen Sie auf die obere Plattform. Laufen Sie durch den dunklen Gang, bis Sie Qui-Gon rufen hören. Laufen Sie weiter, bis Sie eine Sackgasse erreichen. Es gibt hier einen Fahrstuhl ohne Schalttafel. Sie müssen auf den Plattformen hin- und herspringen und alle Schalttafeln, die Sie finden, betätigen, bis eine bewegliche Plattform zu Ihrer Linken aktiviert ist. Schnell rüber und die Schalttafel betätigen, anschließend zurück zu der violetten Wand und dann nach rechts und die Schalttafel dort aktivieren. Die Wand bewegt sich plötzlich, und Sie können den Fahrstuhl benutzen.

7. Gehen Sie die untere Plattform bis zur Sackgasse und zerstören Sie die Droiden (oder laufen Sie an ihnen vorbei). Auf einer linken Plattform finden Sie einen Schalter: Einfach auf die Plattform, und der Level ist beendet.

LEVEL 2: SÜMPFE VON NABOO

1. Schwimmen Sie nach links, bis Sie Land finden. Vorsicht: Kampfroboter warten auf Sie! Wenn Sie sich beeilen, können Sie jedoch den Blaster aufnehmen und ihn gegen die Gegner einsetzen.





Um zu Jar Jar hochzugelangen, müssen Sie die Kiste (Pfeil) verschieben und draufspringen. Weiter geht es über einige Baumstämme.

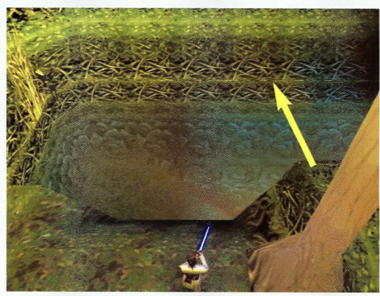
Wie bleibe ich Jar Jar auf den Fersen?

2. Links von Ihnen finden Sie nach einer Weile Jar Jar, der Ihnen aber immer davonrennt. Sie finden ihn zunächst auf einem Stein hoch über sich. In einer Ecke des Platzes gibt es ein Medkit (in der Nähe der zwei Droiden) und einen Thermal Detonator (Doppelsprung auf einen der umliegenden Steine).

Folgen Sie dem Wesen immer weiter (achten Sie auf die stetig umfallenden Bäume), bis Sie zu einem Fluß mit großen Killerfischen gelangen.

3. Nach den Killerfischen folgen weitere Sprünge. Sie können die Abgründe aber auch dadurch überwinden, daß Sie sich an der Liane entlanghangeln. Üben Sie hier ruhig den Doppelsprung, Sie werden ihn noch benötigen.

4. Folgen Sie Jar Jar weiter. Sie gelangen zu einer Grube. Schieben Sie die Kiste in die Grube und klettern Sie mit ihrer Hilfe auf die andere Seite. Nun wird's knifflig: Sie müssen sich an die Ranke hängen.



Stellen Sie sich ganz rechts an den Baumstamm, um mit einem kleinen Sprung und ohne großen Anlauf an die Ranke zu gelangen.

5. Sie treffen Qui-Gon wieder, und der Level ist beendet.

LEVEL 3: OTOH GUNGA

Wie komme ich an den Wachen vorbei?

1. Mittels der Transferbubbles müssen Sie den Weg durch die Unterwasserstadt antreten. Gehen Sie aus der ersten Blase zu den Wächtern. Es gibt zwei Möglichkeiten: Töten Sie sie (dann müssen Sie aber alle im ganzen Level töten) oder benutzen Sie die Macht, um sie aus dem Weg zu schieben. Folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einem Gungan kommen, der Ihnen einen Paß gibt. Es folgen einige Doppeljump-Hürden.



Sie müssen gleich an zwei Stellen hintereinander in Mission 3 auf solche Säulen hüpfen. Nutzen Sie die Doppelsprungtechnik. Vor allem bei der zweiten Sprungeinlage ist sie wichtig, da die Säulen sofort nach Ihrer „Ankunft" bergab fahren.

2. Haben Sie die Hüpfeinlagen bestanden, geht es weiter geradeaus. In der linken und rechten Blase auf dem Weg finden Sie Energiekugeln.

3. Sie kommen anschließend zu einem Wächter, den Sie durch die Gedankenkraft der Jedi (in Pink angezeigt) überzeugen, Sie durchzulassen. Es folgt ein weiteres Rätsel.

4. Der nachfolgende Wärter hilft Ihnen, den Fahrstuhl „anzuschmeißen", und dieser bringt Sie zu Jar Jar. Überzeugen Sie die Wächter mit der Macht davon, Jar Jar gehenzulassen, und folgen Sie ihm zum Levelausgang.

Sie müssen die Kiste an die Rampe schieben, dann den Knopf drücken und schnell hochhüpfen, um auf die gegenüberliegende Plattform zu gelangen. Die sich dort befindende Tür schließt sich schnell wieder.



Schieben Sie diese Kiste an die Maschinen am Rand, um an die Knöpfe zu gelangen. Haben Sie alle gedrückt, öffnet sich das Kraftfeld im Boden, und Sie können dort unten einen weiteren Schalter aktivieren.

LEVEL 4: DIE GÄRTEN VON THEED

1. Springen Sie ins Wasser und schwimmen Sie flußaufwärts. Dort finden Sie einige Treppen, also nix wie hoch. Weiter oben müssen Sie wieder ins Wasser. Springen Sie so weit wie möglich vom Wasserfall entfernt hinein, sonst saugt er Sie ein und Sie müssen wieder hochschwimmen.



Im Wasser finden Sie einige Mauerblöcke, auf die Sie springen können. So erholen Sie sich von den Killerfischen.

Wie setze ich die Brücke in Bewegung?

2. Bei den drei Wasserfällen sehen Sie eine kleine Platform und einige Stufen. Dort geht's lang. Anschließend müssen Sie über die drei Wasserfälle hüpfen, bis Sie zu einer Sackgasse gelangen. Dies scheint aber nur so, denn es gibt einen kleinen, silber-schwarzen Schalter zu Ihrer Rechten. Schießen Sie mehrmals darauf, und eine Brücke wird sichtbar.



Sie müssen über die drei Wasserfälle hüpfen, bis Sie zu einer Sackgasse gelangen. Dies ist aber nur scheinbar eine Sackgasse, denn es gibt einen kleinen, silber-schwarzen Schalter (Kreis) zu Ihrer Rechten. Schießen Sie mehrmals darauf, und eine Brücke offenbart sich.

Wie weiche ich dem Panzer aus?

3. Am nächsten Schauplatz gibt es ein Kraftfeld um die Brücke. Links finden Sie einen Schalter, der durch Beschuß das Kraftfeld löst. Über die Brücke, dem Pfad folgen – und nun hilft nur noch Beten, Schießen oder Cheaten. Hier gilt es, massenweise Droiden und Schiffe zu beseitigen. Vermeiden Sie den Kontakt mit dem Panzer – also gehen Sie lieber links herum, so daß Sie um ihn herumschleichen.

4. Sind Sie durch das Sicherheitstor hindurch, folgen Sie dem Pfad bis zu einem kleinen See mit einem großen Fisch und Stufen. Hochgehen, Button drücken und ab ins Wasser. Dasselbe machen Sie noch einmal, und wenn Sie nun die Stufen wieder heruntergehen, finden Sie einen Knopf, der vorher unter Wasser war. Er bewegt eine nahe Brücke. Treppen hoch und zur neuen Brücke schauen.

5. Wenn Sie einige Extra-Goodies wollen, ignorieren Sie die Brücke erst



Schieben Sie eine Bank heran und springen Sie auf einen der Balkone. Sie finden einen Protonen-Raketenwerfer mit fünf Raketen. Sie benötigen diese, um die Zerstörerroboter zu beseitigen. Außerdem gibt es ein kleines Medkit.

einmal und treten hinter sie. Sie kommen zu einer Sackgasse mit einer Bank, zwei Balkonen und einem Knopf. Drücken Sie letzteren, und das Balkonfenster öffnet sich.

6. Gehen Sie zurück zu den Brücken und überqueren Sie sie. Schießen Sie auf den Mechanismus auf der Plattform, um die andere Brücke herunterzulassen. Rübergehen und auf die Bombe auf dem Boden achten!

7. Um einige Ecken geht es herum, bis Sie einen Panzer finden, der die Tore des Palastes bewacht. Jetzt müssen Sie schnell sein. Der Öffnungsmechanismus für die Tore ist weit oben rechts und links.



Springen Sie auf den Mauerblock links von den Stufen und schießen Sie auf den Mechanismus. Ein kleiner Weg links führt zu einem großen Medkit. Der andere Mechanismus wird aktiviert, indem Sie gleichzeitig Springen und Schießen (oder Force Push) benutzen. Gehen Sie durch die Tore, und der Level ist beendet.

DIE CHEATS

Sie müssen die Backspace-Taste drücken, um die Cheats eingeben zu können.

Cheat	Wirkung
i like to cheat	Alle Waffen
heal it up & give me life	100 Healthpunkte
iamqueen	Als Queen Amidala spielen
iampanaka	Als Captain Panaka spielen
iamquigon	Als Qui-Gon Jinn spielen
iamobi	Als Obi-Wan Kenobi spielen
i really stink	Skill Level einfach
but i feel so good	Mit Force Push kann man jetzt auch töten
perfection	Mit Force Push kann man jetzt auch töten
slowmo	Zeitlupenmodus
happy	Waffe 3 hat mehr Kraft
beyond cinema	Kinomodus
from above	Sie sehen alles von oben
naughty naughty	Kamera hinter dem Spieler
where is gurshick	Sie sehen die Game-Credits

LEVEL 5: DIE STADT THEED

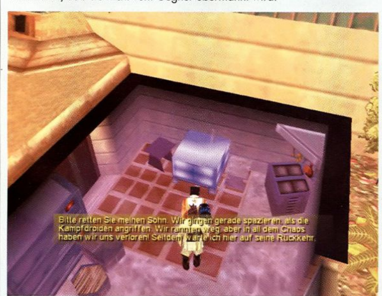
Wie kann ich gewährleisten, daß der Königin in meiner Abwesenheit nichts passiert?

1. Sie müssen auf jeden Fall die Königin beschützen. Es geht damit los, daß Sie eine Statue wegschieben müssen.



Schieben Sie die Statue weg, so daß die Königin durchkommt. Anschließend erwartet Sie eine verschlossene Tür. Gehen Sie außen herum (Springen) und öffnen Sie die Tür für die Königin von innen.

2. Die Königin wird Ihnen sagen, daß sie wartet, bis die Luft rein ist. Gehen Sie vor und töten Sie alle Droiden, die sich Ihnen in den Weg stellen. Das wird eine Weile dauern, daher sollten Sie immer mal wieder zur Königin zurückgehen, um nachzuschauen, ob alles in Ordnung ist, nur so ist gewährleistet, daß sie nicht vom Gegner übermannt wird.



Wenn Sie den Sohn dieser Mutter finden, werden Sie mit Goodies belohnt.

Wie helfe ich dem durstigen Mann?

3. Sie kommen zu einem Hof mit einem großen Panzer und einem geschlossenen Tor zur Ihrer Rechten. Der Knopf dafür befindet sich hinter dem Panzer. Gehen Sie auf die Brücke, dort finden Sie einen verwundeten Mann, der um Wasser bittet. Wenn Sie ihm helfen wollen, springen Sie in seiner Nähe von der Brücke. Sie erblicken einen kleinen Pfad. Folgen Sie ihm bis zu den Stufen. Sie finden ein Fläschchen Wasser. Drücken Sie den roten Knopf und gehen Sie zur Brücke zurück.

4. Überqueren Sie die Brücke und finden Sie den Weg durch schmale Gassen, der Sie hinter den Panzer bringt. In einer Ecke ist der Button für die verschlossenen Tore. Wenn Sie die anderen Stufen in dieser Gegend hochrennen, können Sie einen Gefangenen befreien, der Ihnen dafür einen Thermal Detonator gibt.

5. Zurück zur Königin, sie wird Ihnen nun folgen. Laufen Sie langsam, sonst bleibt sie stehen. Gehen Sie mit ihr durch die jetzt geöffneten Tore. Achten Sie dabei auf die zwei Droiden im Fenster der nächsten Örtlichkeit.

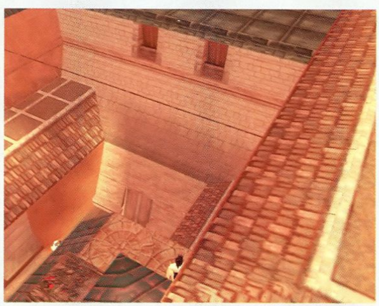


Gehen Sie herunter und rechts. Zerstörungsroboter erwarten Sie, doch zwei Schüsse mit dem Protonen-Raketenwerfer sollten ausreichen. Sichern können Sie sich in einem Raum oberhalb der Stufen.

Wie zerstöre ich die rollenden Droiden?

6. „Stellen" Sie die Königin an den Stufen ab und kämpfen Sie sich über die Brücke zu einem Raum. Dort finden Sie den Protonen-Raketenwerfer. Sie benötigen ihn, um die Zerstörungsroboter zu vernichten.

7. Die Königin folgt Ihnen in den Raum. Sie müssen weitere Treppen hochgehen (achten Sie auf das Stern-Symbol auf dem Boden). Sie gelangen in ein Haus mit einer unfreundlichen Frau. Immerhin ist in ihrem Schlafzimmer ein Medkit versteckt. Gehen Sie durch das Fenster und springen Sie auf das Seil. Sie sollten vorher die Droiden am Boden ausschalten. Klettern Sie auf die andere Seite.



Sind Sie einmal auf der anderen Seite, werden Sie in einem der Räume den roten Knopf finden, der die nächsten Türen öffnet.

8. Gehen Sie mit der Königin durch die Tür und sagen Sie ihr, daß Sie erst einmal die Gegend erkunden. Springen Sie über die Brücke in das Boot. Von dort geht es weiter hoch: die Treppen benutzen und auf den Balkon. Schießen Sie auf den Schalter gegenüber, und die Brücke kommt herunter. Nun kann die Königin darüberlaufen. Folgen Sie ihr. Nach einigen weiteren Kämpfen erreichen Sie den Hangar, in dem drei Droiden auf Sie warten. Vernichten Sie sie.

LEVEL 6: MOS ESPA



Nach dem Treffen mit Anakin läuft er mit Ihnen über den Schrottplatz. Sie müssen auf dieses Podest, dann nach links und über den Steg, der dann allerdings einbricht.

Wo findet man Anakin?

1 Kaum Kämpfe und viel Rennerei kennzeichnen diesen Level. Gehen Sie geradeaus und kämpfen Sie gegen einige Sandmänner. Springen und rollen Sie dabei viel herum, denn die Sandmänner gehen nicht gleich durch einen Schlag zu Boden. In der Stadt sind die Straßen farbig gekennzeichnet – rot, orange, blau und schwarz. Gehen Sie die blaue Straße herunter und sprechen Sie mit dem Händler in der Ecke.

2 Gehen Sie weiter, bis Sie auf der linken Seite eine Art Dino erblicken, einige Meter weiter steht Padme. Anakin finden Sie in den Sklavenvierteln. Sprechen Sie einen Jungen an und gehen Sie dann weiter zu Anakins Mutter. Sie führt Sie zu Anakin.

3 Gehen Sie nach dem Einbruch des Stegs nach rechts, einige Jawas werden ein Loch in die Wand schlagen. Gehen Sie durch und dann sofort links durch den Gang (nicht in die Wüste!).

4 Sie kommen zu Wattos Laden. Tauschen Sie dort zwei (!) Fuel Converter gegen den Naboo Fuel Coil. Draußen sprechen Sie mit Anakin, und er sagt Ihnen, daß er noch Teile für den Pod-Racer benötigt. Sprechen Sie mit Padme und dann mit einem der blauen Mädels.

Wie befreie ich den Jungen der alten Frau?

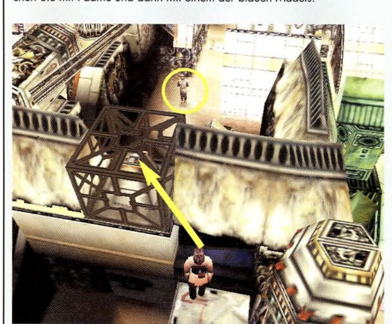
5 Auf einem Sockel in der Stadt finden Sie eine alte Frau in Pink. Sie hofft, daß Sie ihren Sohn befreien können. Um in das Haus zu gelangen, müssen Sie das Seil über sich benutzen – und das funktioniert folgendermaßen: Gehen Sie zurück zur orangefarbenen Straße, in der Ecke befinden sich Stufen, die zu einem Haus führen. Aus dem Fenster des Hauses gelangen Sie auf einen Vorsprung, dem Sie folgen. Jetzt finden Sie das erste Seil, klettern Sie auf die andere Seite. In dem Raum erwartet Sie eine Selbstschußanlage, also schnell aus dem Fenster wieder raus und den Vorsprung entlanglaufen. Sie finden ein weiteres Seil. Springen Sie drauf, aber gehen Sie nicht hinüber, da von unten ein Gangster kommt und Sie abschießen möchte. Wenn Sie ihn erblicken, springen Sie zurück auf den Vorsprung, eliminieren ihn und gehen auf die andere Seite übers Seil. Im Hof gibt es zwei Käfige: In dem einen ist der Junge, aus dem anderen wird ein Monster ausbrechen. Schauen Sie sich seine Laufwege an, dann können Sie es von der Treppe aus erledigen. Um mit dem Jungen aus dem Hof zu kommen, müssen Sie den Kraftgenerator rechts um die Ecke zerstören. Als Belohnung gibt die Mutter Ihnen einen Repulse Booster.

Wie bekomme ich das Servosystem?

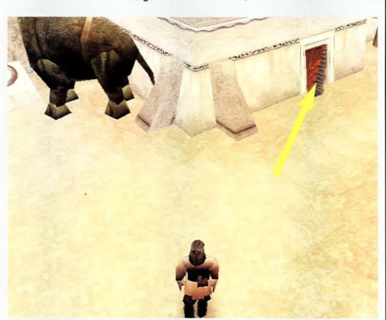
6 Gehen Sie in die blaue Straße und helfen Sie dem Mann, dessen Haus besetzt wurde. Helfen Sie dabei noch dem Kaufmann im Hinterhof. Als Dank gibt er Ihnen ein weiteres Ersatzteil, das Sie in der Bar in der schwarzen Straße gegen einen Repulse Booster eintauschen können. Damit gehen Sie in die orangefarbene Straße. Im Haus neben Padme finden Sie Barbo, der die beiden Teile gegen das Servosystem tauscht.

Was tun, wenn man einen weiteren Fuel Converter benötigt?

7 Wenn Sie einen weiteren Fuel Converter benötigen, weil Sie auf eine andere Art getauscht haben, können Sie bei den Jawas in der Wüste einen finden oder zurück zu Barbo gehen und ihn fragen, ob er noch etwas anderes hat. Wenn Sie ihn töten, können Sie einen weiteren Fuel Converter stehlen. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, mit dem Kaufmann hinter dem Pod-Race mit der R2-Einheit den Fuel Converter gegen einen Hydrospanner zu tauschen. Den Hydrospanner bekommen Sie bei Watto. Wenn Sie alle Teile haben, gehen Sie zu Anakin, und der Level ist beendet.



Nach dem kleinen Gang kommen Sie an diesen Ort. Um im Spiel weiterzukommen, müssen Sie die Kiste am Boden an die durchsichtige Kiste schieben, um von dort oben zu Anakin zu gelangen. Das ist etwas knifflig, probieren Sie es zur Not mehrmals.



Jar Jar finden Sie in einem Haus neben dem großen Dino, wo Sie vorher auf Padme getroffen sind. Schicken Sie ihn zu Watto. Sprechen Sie zuvor erneut mit dem Händler, der Ihnen gesagt hat, wo Anakin ist. Er tauscht Ihre beiden Fuel Converter gegen eine Masse Kuppler.

LEVEL 7: DIE ARENA VON MOS ESPA

Was tun gegen Jabbas Champion?

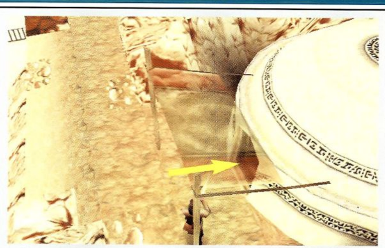
1. Finden Sie die blaue Lady aus dem letzten Level. Sie bringt Sie zu Jabba the Hut. Gefangen in einer Grube, müssen Sie gegen Jabbas Champion antreten.



Schwierig zu bekämpfen ist Jabbas Champion. Wenn Sie Granaten haben, können Sie ihn mit Force Push in die Ecke schieben und eine Granate werfen. Ansonsten hilft nur die virtuose „Springen mit Lichtschwert"-Technik. Dazu braucht es aber viel Übung.

Wie kommt man zu Watto?

2. Wenn er tot ist, gehen Sie in die Bar. Sprechen Sie mit Teemto (gegenüber der Band). Er hilft Ihnen nur, wenn Sie einen Drink für ihn und seinen Freund bringen. Jetzt folgen Sie ihm (auch wenn er sagt, daß Sie warten sollen) zu Watto auf den Balkon. Plazieren Sie Ihre Wette und gehen Sie in den Zuschauerblock, springen Sie über die Barriere und suchen Sie Anakin am Pod-Racer. Verfolgen Sie das blaue Wesen.



In dieses Haus müssen Sie, um das blaue Wesen wiederzufinden. Es hat das Ersatzteil allerdings nicht mehr. Im Haus gibt es eine Geheimtür, die Sie aufdrücken können. Dahinter wartet ein ganz harter Brocken von Monster, den Sie nur mit viel Geschick besiegen können. Stellen Sie sich dafür an den Rand der Eingangstür, so daß Sie es kaum sehen können, und schießen Sie von dort.

3. Haben Sie das Monster im Haus besiegt, müssen Sie zurück in die Arena und das Ersatzteil zurückgeben, und die Mission ist beendet.

LEVEL 8: ERSTE BEGEGNUNG MIT DARTH MAUL

Kann man Darth Maul schon jetzt besiegen?

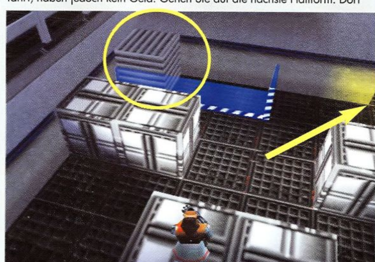
Nein! Sie können Darth Maul in diesem Level nicht töten. Gehen Sie aus der Stadt, bis Sie zur Bergkette kommen. Sie bricht zusammen, und Sie stehen Maul zum ersten Mal gegenüber. Achtung: Außer dem Lichtschwert sind alle anderen Waffen nutzlos. Nach einer Weile verschwindet er über die Berge. Springen Sie an der Sperre rechts einen Stein hoch und verschieben Sie einen weiteren, dann geht es weiter und Maul erwartet Sie wieder. Locken Sie ihn von dem anderen Weg, damit Sie die Arbeit am Schiff beenden können.

LEVEL 9: CORUSCANT

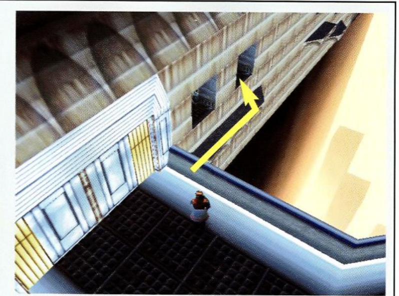
Wie komme ich an die Tickets für die Stadtrundfahrt?

1. In diesem Level spielen Sie Captain Panaka. Sie müssen die Königin beschützen. Sie beginnen auf einer Plattform in der Luft.
Es liegen einige Waffen herum. Nehmen Sie die Plattform mit dem Droiden abwärts.

2. Im Touristen-Infozentrum benötigen Sie zwei Karten für die Stadtrundfahrt, haben jedoch kein Geld. Gehen Sie auf die nächste Plattform. Dort



Die Kiste hinter dem Kraftfeld (links) bekommen Sie, wenn Sie rechts die Kiste (dem Pfeil nach) hochsteigen und die Schalter oben umlegen. Dann müssen Sie die Kraftfeldkiste auf den Fahrstuhl schieben, diesen mit ihr hochfahren lassen und die rechte Kiste an den Fahrstuhl schieben, um hochklettern zu können.

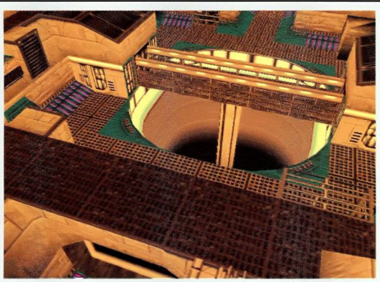


Springen Sie auf den Vorsprung, um ins zweite Fenster einsteigen zu können. Folgen Sie dem Gang in den Abstellraum. Hier gibt es zwei Kisten, die Sie verschieben können und die Goodies freigeben.

können Sie dem Mann zu Ihrer Linken Ihr Fernglas verkaufen, für das Geld erhalten Sie beim Typen zu Ihrer Rechten zwei Karten. Das Stadtrundfahrtsschiff wird zerstört. In der Grube mit dem Kraftfeld gibt es zwei bewegliche Boxen, die zum kleinen Fahrstuhl gefahren werden müssen.

3. Während Sie die Kisten hin- und herschieben, wird die Königin entführt. Schieben Sie jetzt die auf dem Fahrstuhl stehende Box weiter in den nächsten Raum rechts. Sie brauchen sie, um nach Betätigung ▶

LEVEL 9: CORUSCANT



Nun folgt ein Puzzle, das Sie wie folgt lösen müssen: Schalter rechts drücken – Schalter links drücken – über die Brücke gehen – linken Schalter betätigen – rechten Schalter aktivieren – Schalter gegenüber drücken – ersten Schalter wieder anklicken – Knopf drücken, der die Steine bewegt, und durch die geöffnete Tür sprinten.

▶ des Schalters auf die Plattform zu springen, die Sie über den Abgrund bringt.

Was tun, nachdem die Königin entführt wurde?

4. In der Verkaufsebene gibt es nur einen Aufzug (blaue Treppen hoch), den Sie benutzen können. Er führt Sie auf die dunkle Ebene, auf der es massig Türen gibt. Dort lauern Feinde oder erwarten Sie Goodies. Folgen Sie dem Gang und drücken Sie auf die Hand, um die Mauer herunterzufahren. Springen Sie darauf und warten Sie, bis Sie hochgefahren werden.
Nun müssen Sie die verschiedenen Schalter betätigen, um die Wände herunterzulassen und sich den Weg freizumachen. Sie müssen in einem Raum mit einigen Kisten landen. Eine Kiste ist weiß, schieben Sie sie von der anderen Kiste, und Sie finden die weiße Codekarte.
Drücken Sie den Schalter, und wenn die Wände herunterfahren, nehmen Sie den Weg rechts von Ihnen. Benutzen Sie die Codekarte und töten Sie den Kerl bei der Königin. Er hat die rote Codekarte. Nachdem Sie sie im roten Controlpanel benutzt haben, nehmen Sie den Lift nach unten.

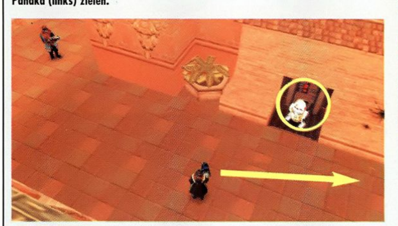
Wie lautete das Paßwort am Ende des Levels?

5. Bei der Tür mit dem Paßwort müssen Sie „Coruscant hat wundervolle Sonnenuntergänge" eingeben. Im Raum finden Sie einen weiteren Endgegner. Wichtig ist, daß Sie ihn treffen, wenn er Ihnen den Rücken zuwendet, denn er blockt sonst die Schüsse ab. Anschließend auf die bewegliche Plattform laufen, und der Level ist beendet.

LEVEL 10: ASSAULT ON THEED

1. In diesem Level spielen Sie sowohl die Königin als auch Obi-Wan. Am Anfang führt Obi-Wan seine Mannen, doch schnell wechselt die Szenerie, und Sie sind die Königin.
Nun müssen Sie aufpassen, daß General Panaka nichts geschieht. Wenn Sie Panaka stets folgen, führt er Sie durch den Level.

Nehmen Sie sich das Geschütz, nachdem Sie einige Zerstörungsroboter ausgeschaltet haben. Versuchen Sie vor allem, die Roboter schnell auszuschalten, die auf Panaka (links) zielen.



Die Sicherheitstore sind verschlossen, doch wenn Sie den R2-Droiden lieb bitten (vorher den verwundeten Soldaten fragen), öffnet er die Tür ganz rechts. Gehen Sie in den Raum und zerstören Sie den Kraftgenerator.

2. Sie werden wieder zur Obi-Wan-Szene „gebeamt": Bekämpfen Sie Darth Maul, bis er sich verdrückt. Und wieder zurück zur Königin: Rennen Sie wie der Teufel, denn die rollenden Droiden sind Ihnen auf den Fersen. Gehen Sie die Treppen hoch, Sie finden in einem der Räume ein Medkit. Gehen Sie durch den Raum, über die Brücke und die Stufen hinunter.

Wie komme ich am Kraftfeld vorbei?

3. Das große Tor ist jetzt offen, und Sie finden ein pinkfarbenes Kraftfeld. Sprechen Sie mit dem verwundeten Soldaten und gehen Sie den Weg gegenüber vom Kraftfeld entlang, die Treppen hoch und nach rechts. Befreien Sie den Gefangenen.



Am verwundeten Soldaten vorbei die Treppe hoch, und Sie gelangen hierhin. Durch das zerstörte Mauerstück gelangen Sie hinter das Kraftfeld. Achtung: Durchgedrehte R2s erwarten Sie, wenn Sie um die Ecke gehen. Sie trefen Panaka wieder und folgen ihm durch den Garten.

4. Als Obi-Wan beenden Sie den Level: Bekämpfen Sie erneut Darth Maul und folgen Sie ihm über den Steg. Er wird einbrechen. Unten müssen Sie durch das blaue Kraftfeld (wenn es eine Pause einlegt). Anschließend links herum, und es ist geschafft.

LEVEL 11: THE FINAL BATTLE

1. Sie spielen Obi-Wan und die Königin im letzten Level. Los geht's mit der Queen: Gehen Sie vorwärts und sprechen Sie mit dem Soldaten in der Nähe der drei Türen. Hören Sie, was er Ihnen zu sagen hat, und öffnen Sie auf keinen Fall die Tür hinter ihm (so viele Gegner können Sie nicht ausschalten). Gehen Sie statt dessen in den Raum rechts und bewegen Sie die farbige Kiste zum linken Raum.



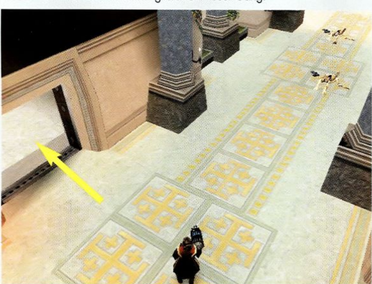
Schieben Sie diese Kiste unter den Knopf, denn wenn Sie ihn drücken, kommen Sie zu den Gefangenenräumen. Einer der Gefangenen hat den weißen Paß. Sprechen Sie mit ihm.

2. Gehen Sie zum Hauptraum und zur Tür mit der weißen Kontrolltafel zurück. Sie müssen zuvor den Paßkartenleser benutzen.

Wie bewältige ich den schier unüberwindlichen Abgrund?

3. Jetzt sind Sie wieder Obi-Wan. Gehen Sie durch die Tür. Sie müssen am Ende des Levels auf der anderen Seite der Plattformen sein. Töten Sie den Droiden und gehen Sie ganz links an zwei Kreisen mit Kraftfeldern vorbei, bis Sie an eine Sackgasse gelangen. Töten Sie auch diesen Roboter und springen Sie auf den Fahrstuhl nach ganz oben. Jetzt sehen Sie Qui-Gon.
Sie müssen jetzt eine Etage tiefer durch die Tür (Kreis mit dem Kraftfeld). Mit einem Doppelsprung kommen Sie hin. Gehen Sie durch die Tür und zerlegen Sie die zwei Roboter. Öffnen Sie die nächste Tür, und Sie befinden sich auf einem Steg. An der ersten Kontrolltafel machen Sie das Licht an, an der zweiten schalten Sie die blauen Kraftfelder aus. Gehen Sie zur ersten Tafel zurück. Gegenüber ist eine kleine Plattform ins Nichts. Sie müssen auf die andere kleine Plattform auf der anderen Seite. Mit dem Wurf eines Energieballes oder einer Granate schaffen Sie es, daß die gegenüberliegende Plattform Ihnen ein Stück „entgegenkommt". Springen Sie doppelt, und Sie sind da. Durch die Tür, und Sie kommen erneut an einen Kreis ohne weitere Verbindung.

4. Jetzt „verwandeln" Sie sich wieder in die Königin. Im ersten Raum links gibt es einige Waffen. Entfernen Sie alle Roboter aus dem Areal und gehen Sie zur Tür links. Dahinter verbirgt sich ein neuer Gang.



In der Tür links (Pfeil) befindet sich der blaue Kartenleser. Die Tür hat rechts ein Medkit. Gehen Sie in die Halle. Links ist der Raum mit a) der blauen Karte und b) einem rollenden Zerstörungsrobbi, also Vorsicht! Panaka hilft Ihnen bei der Beseitigung des Droiden. Auch in der rechten Tür wartet so ein Roboter – lassen Sie sie einfach geschlossen.

Wie komme ich an die rote Keykarte?

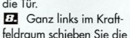
5. Benutzen Sie die Karte im Kartenleser und gehen Sie zur Tür zurück, um das blaue Panel zu benutzen. Jetzt benötigen Sie die rote Karte, die sich auf einem Vorsprung in der Mitte des Raumes befindet.

6. Obi-Wan. Gehen Sie auf den Kreis und schauen Sie herunter. Sie müssen auf den Kreis unter dem Droiden gelangen. Also auf den Fahrstuhl und in der Mitte der drei Levels aussteigen. Jetzt müssen Sie einen Doppelsprung auf den nächsten Kreis unter sich machen (mit dem pinkfarbenen Kraftfeld).



Mit dem Fahrstuhl runter, den Vorsprung zur Ihrer Rechten erreichen Sie mit einem Doppelsprung. Dort ist der Knopf (B), der das Gitter weiter oben öffen. Jetzt gelangen Sie an die Kiste. Schieben Sie sie herunter und in den Raum mit den Kraftfeldern.

7. Weiter vorwärts und zu einem weiteren „Dead-end". Töten Sie den Droiden und springen Sie (doppelt) auf den Kreis rechts unten (mit dem Fahrstuhl). Unbedingt abspeichern, da das sehr „tricky" ist. Ist es geschafft, fahren Sie mit dem Fahrstuhl ganz hoch und töten dort den Roboter. Gehen Sie durch die Tür.



So müssen die Kontrollpanels positioniert werden, damit Sie durch den Kraftfeldraum laufen können.

8. Ganz links im Kraftfeldraum schieben Sie die Kiste an die Wand und springen auf sie drauf. Jetzt geht es weiter in den Kontrollraum.

Was gibt es im Thronsaal zu tun?

9. Sie sind wieder die Königin: Töten Sie die Droiden mit dem Standgewehr. Gehen Sie die Treppe hoch. Wenn Sie noch Protonenraketen haben, ist dies jetzt der richtige Zeitpunkt, um sie anzuwenden. Gehen Sie durch die linke Tür oben und aus dem Fenster. Halten Sie sich auf dem Fenstersims rechts und gehen Sie ins nächste Fenster. Eine Tür führt Sie zum Thronraum. Dort sprechen Sie mit dem Typen auf dem Thron, und er schickt Ihnen eine ganze Ladung Droiden. Besiegen Sie sie.

10. Gehen Sie nach rechts und schauen Sie herunter. Sie müssen auf den Fahrstuhl springen. Steigen Sie in der Mitte der drei Etagen aus (dort hält der Lift nicht!), und folgen Sie dem Pfad an zwei Kreisen mit Kraftfeldern vorbei. Nun dasselbe Spiel wie zuvor: Springen Sie auf den Lift und steigen Sie auf der zweiten Ebene von oben aus. Jetzt gelangen Sie auf den Kampfsteg. Gehen Sie durch die Tür.

11. Jetzt kommt es zum Endkampf zwischen Ihnen und Darth Maul, nach dessen erfolgreichem Ende die Macht mit Ihnen sein wird.

Kann ich Darth Maul nur mit dem Lichtschwert besiegen?

Nein! Eine Strategie im Endkampf ist, Maul mit Force Push in die Ecke zu schieben und dort mit einer schweren Waffe (z. B. Protonenraketen) zu beschießen. Seien Sie vorsichtig, Maul wirft auch mit Kisten.

Thorsten Seiffert ■

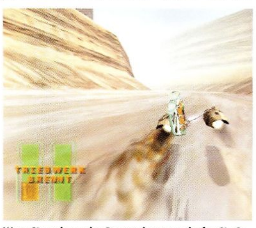
Allgemeine Spieletips

Star Wars Episode I: Racer

Gleich zwei Titel zum neuen Star-Wars-Film sind derzeit erhältlich. Im Racer darf der Spieler in die Rolle des jungen Anakin Skywalker schlüpfen und ein haarsträubendes Wettrennen fahren. Unsere Tips helfen Ihnen, die Konkurrenz zuschlagen.

Allgemeine Tips

• Wenn Sie so schwer angeschlagen sind, daß ein Triebwerk bereits den „Abgang" gemacht hat, steuern Sie am besten schnell frontal gegen eine Mauer, da Sie ansonsten wertvolle Sekunden durchs „Herumschlingern" verlieren. Retten können Sie den Racer dann nämlich auf keinen Fall mehr.
• Wenn Sie auf dem Schrottplatz nicht das finden, was Sie suchen, gehen Sie einfach wieder zurück und wählen Sie jeden Racer einmal aus (einschließlich des bereits ausgewählten). Wenn Sie jetzt zurückkommen, werden alle Teile auf dem Schrottplatz verfügbar sein.
• Kaufen Sie gleich am Anfang so viele Droiden wie möglich.
• Tauschen Sie ein fahrtüchtiges Teil auf dem Schrottplatz gegen ein kaputtes ein. In vielen Fällen gibt es eine Menge Geld dafür, und das kaputte Teil wird von Ihren Droiden in ein oder zwei Rennen komplett repariert sein.
• Kaufen Sie Ihre Boxendroiden so schnell wie möglich. Haben Sie viele Droiden, werden die Teile des Racers schneller repariert, und Sie sparen eine Menge Geld.
• Wenn Sie Probleme haben, auf bestimmten Kursen zu gewinnen, nehmen Sie sich ein Rennen lang die Zeit, in Ruhe und langsam die Strecke zu erkunden. Schauen Sie nach Abkürzungen und probieren Sie aus, wie Sie schwierige Stellen meistern können.
• Fahren Sie einen großen und schweren Racer, nutzen Sie ihn zu Ihrem Vorteil, denn gegen kleinere Gegner können Sie eine Menge ausrichten, wenn Sie sie gegen die Wände schubsen oder sie anrempeln.
• Wenn Sie Sebulbas Flammenracer haben, sollten Sie trotzdem nicht zuviel Zeit darauf verwenden, diese Waffe zu benutzen, da Sie ansonsten zu sehr von der Strecke abgelenkt werden und Fahrfehler begehen.
• Während die Teile des Schrottplatzes immer nur von mäßiger Qualität sind, gibt es in Wattos Laden Ersatzteile in bester Ausführung. Natürlich sind diese wesentlich teurer, dafür aber auch immer erhältlich.
• Schauen Sie auf der Suche nach Abkürzungen immer auf die Karte, da diese dort eingeblendet sind.
• Selbst wenn ein Triebwerk mal brennt, können Sie bei den hohen Reparaturstufen eines Pods die Düse wieder herstellen.
• Im Menü, wo Sie Ihren Racer mit neuen Teilen ausstatten können, müssen Sie die Tasten [Shift], [F4] und [4] gleichzeitig drücken, um 1.000 Dollar zu erhalten.
• Fahren Sie alle Strecken auch gespiegelt, denn so können Sie am besten abchecken, wo es Kreuzungen und Abkürzungen gibt.
• Sie können jeden der Racer so modifizieren, daß sich seine Werte komplett ändern. Wenn Sie also Ihren „Lieblingsracer" gefunden haben, sollten Sie besser an seine Aufrüstung denken, als andere Renner auszuprobieren.
• Sichtweise: Die Kamerapositionen eignen sich zwar alle zum gepflegten Rasen, doch um Rennen zu gewinnen, sollten Sie Kameraposition F4 benutzen. Nur in dieser Sichtweise haben Sie einen guten Blick über den Rest der Strecke. Wenn Sie aus den anderen Positionen fahren, werden Sie ständig von Kurven und Hindernissen überrascht, da Sie sie nicht lange vorher erkennen können.
• Um noch höhere Geschwindigkeiten zu erzielen, können Sie die Nase des Racers nach unten drücken.
• Reizen Sie den Booster nicht komplett aus. Wenn Sie bis an die kritische Wärmegrenze fahren, dauert die Boostphase in den folgenden Versuchen nicht mehr so lange, so daß Sie bei plötzlichen Überholmanövern Ihrer Gegner oft hilflos sind. Wenn der erste Signalton erschallt, sollten Sie den Booster deaktivieren.
• Wählen Sie im Turniermodus immer (!) „Sieger bekommt alles", denn nur so haben Sie die Chance, Ihren Racer aufzurüsten. Haben Sie einmal ein Preisgeld „abgezogen", können Sie die Strecke zwar noch einmal fahren, Geld gibt's aber keines mehr.



Wenn Sie zu lange den Booster benutzen, laufen Sie Gefahr, Ihre Triebwerke zu überhitzen. Reparieren können Sie sie dann nur noch, wenn Sie drei Droiden und gute Reparaturwerte haben.

STEUERANGELEGENHEITEN

Um die Rennen zu gewinnen, ist das richtige Eingabegerät von großer Bedeutung. Obwohl es sich um ein Rennspiel handelt, werden Lenkrad-Fetischisten schon schnell merken, daß man mit einem guten Flightstick wesentlich besser „fährt". Während Sie mit einem Lenkrad ständig das Gaspedal drücken müssen, um Highspeed zu erreichen, können Sie an einem Flightstick die Schubregelung auf 100 Prozent einstellen. Dann fährt Ihr Pod immer Vollgas, und Sie können trotzdem durch das Betätigen der Bremse an Geschwindigkeit verlieren.
Auf den meisten Strecken können Sie im übrigen die Hoch/Runter-Bewegung des Racers „links liegenlassen", denn in der Praxis können Sie damit nur wenig anstellen. Wichtig sind jedoch die Rechts-Links-Slides, die Sie elegant um scharfe Kurven bringen. Mit dem Knopf zum Reparieren des Pods können Sie mit Sebulbas Renner per Doppelklick den Flammenwerfer aktivieren. Vergessen Sie hingegen die Option, eine Rückansicht zuzuschalten, da diese Sie bei den hohen Geschwindigkeiten mehr als einmal an eine Wand klatschen lassen wird. Tip: Wenn Sie wirklich sehen wollen, ob Sie verfolgt werden, schauen Sie auf die eingeblendete Karte rechts oben. Die Gegner sind durch gelbe Punkte gekennzeichnet. Auch der Slide-Button ist recht nutzlos.

Die ersten Fahrten

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen lediglich sechs Racer zur Verfügung.

Anakin Skywalker fährt einen kleinen Pod-Racer, der sich gerade auf engen Kursen mit vielen Kurven sehr gut schlägt. Andererseits ist es wegen der geringen Größe des Racers schwierig und gefährlich, mit den Gegnern „aneinanderzurasseln". Vor allem auf den Amateur-Kursen ist Anakins Gefährt jedoch das beste, das man wählen kann.
Ebe Endocott ist ein mittelgroßer Racer mit einer guten Kühlung. Die Bremsen sind aber so schwach, daß Sie auf diesen Racer verzichten sollten.
Dud Bolts Renner ist sehr schwach und nicht zu empfehlen.
Gasgano hat einen sehr großen Racer mit einer tollen Endgeschwindigkeit und guten Reparaturwerten. Leider überzeugt ansonsten kaum etwas an diesem Gefährt.
Elan Mak fährt ein schlimmes Vehikel – unbedingt vermeiden!
Ody Mandrell hat neben Anakin den besten Racer, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Sie nach und nach weitere Racer freischalten, sollten Sie vor allem diejenigen einmal ausprobieren, die eine gute Höchstgeschwindigkeit vorweisen können. Zwar sind auch alle anderen Punkte wichtig, doch mit einer irren Höchstgeschwindigkeit lassen sich erstmal viele der einfacheren Kurse gewinnen.

Der **Bullseye Navior** ist der Pod-Racer, der sich am besten „handeln" läßt. Zwar liegt die Beschleunigung unter dem Durchschnitt, doch ist er trotzdem eine erstklassige Wahl. Bis auf Strecken, bei denen es fast ausschließlich auf die Geschwindigkeit ankommt, ist der Navior einer der besten Renner.
Auf Strecken, bei denen es ausschließlich auf das Tempo ankommt (z. B. auf Malastrare), sollten Sie es mit Sebulbas Fahrzeug oder dem von Mawhonic versuchen.



Der Bullseye Navior eignet sich eigentlich für alle Kurse sehr gut. Trotzdem sollten Sie zu Beginn so viele Racer wie möglich antesten, denn jeder fährt sich ein wenig anders. Aufrüsten können Sie im übrigen auch die lahmste Möhre, wenn Sie genug Geld gewonnen haben.

Die verschiedenen Welten

Um mehr als die ursprünglich vorhandenen Kurse freizuschalten, müssen Sie in den meisten Rennen lediglich Dritter oder Vierter werden, was meist recht einfach ist. Tip: Fahren Sie einen Kurs am besten so lange, bis Sie ihn als Erster abschließen, denn nur so werden weitere Racer freigeschaltet. Außerdem steigert dies die zu Beginn des Spiels doch sehr niedrige Schwierigkeitsstufe.



Auf Aquilaris finden Sie diese Tore, die sich von rechts nach links schieben, so daß Sie auf schnelle Kurswechsel vorbereitet sein müssen, wenn Sie nicht gegen die Wand fahren wollen.

Aquilaris: Die Kurse der Unterwasserwelt sind recht einfach. Es gibt viele Tunnels und enge Gassen. Achten Sie auf die sich stetig schließenden und öffnenden Tore.
Ando Prime: Eisig geht es auf Ando Prime zu. Der kalte Planet hat viele gefrorene Flächen, so daß Sie mit Ihrem Racer oft nur sehr schwer manövrieren können. Die meisten Kurse auf Ando Prime haben viele Wege, um ans Ziel zu gelangen, achten Sie also auf die vielen Kreuzungen.
Mon Gazza: Minen über Minen gibt es auf Mon Gazza. Auch hier gibt es oftmals mehrere Möglichkeiten, die Strecken zu befahren. Achten Sie auf die großen Minenmaschinen, die manchmal auf den Kursen herumfahren und bei einer Kollision Ihren Racer zerstören.
Malastare: Recht einfache Strecken erwarten Sie auf dem Wüstenplaneten. Achten Sie lediglich auf die Methangase, die ab und an aus dem Boden schießen und eine Gefahr für den Racer darstellen.
Oovo IV: Viele Wege führen ans Ziel, doch manchmal endet Ihr Race auch in einem der Meteoriten, die Ihren Weg kreuzen.
Tatooine: Sehr viele schwierige Strecken finden sich auf dem bekannten *Star Wars*-Planeten. Vor allem Boonta Eve Classic wird Ihnen so manche Kopfschmerzen bereiten. Achten Sie auf die vielen Felsen und die landwirtschaftlichen Maschinen, die ab und zu den Weg blockieren.
Ord Ibanna: Die härtesten Strecken erwarten Sie hier, da Sie an vielen Stellen durch die „Netze" fallen können und somit in die Atmosphäre geschleudert werden, wodurch wertvolle Sekunden verloren gehen.
Baroonda: Auf diesem Planeten finden sich sehr offensichtliche Abkürzungen, die Ihren Pod sehr häufig durch Lavaströme führen. Zwar können Sie in den Lavaströmen fahren, doch einerseits verlangsamen diese Ihre Fahrt und andererseits beschädigen sie auf Dauer die Triebwerke Ihres Racers.

Die Klassen

Amateur-Klasse

Boonta-Trainingkurs: Ziemlich einfache Strecke, lediglich eine enge Durchfahrt stellt Sie auf die Probe. Dieser Kurs ist mit fast jedem Racer zu gewinnen.
Mon Gazza Speedway: Eine Art Rundkurs, sehr einfach.
Beedos Schreckenspfad: Nach den Seen gibt es einige leichte Sprünge, die Sie mit Highspeed absolvieren können. Im Tunnel müssen Sie sich vor den Stalaktiten in acht nehmen. Auf dem an ein Skiparadies erinnernden Streckenabschnitt gibt es eine unscheinbare Abkürzung, bei der Sie vom Pfad abkommen und den Berg hochpreschen.



Überraschung! Wenn Sie dem Pfeil folgen und völlig gerade auf das Hindernis zurasen, können Sie durch das Loch flitzen, so daß Sie dem Startgetümmel aus dem Weg gehen können.

Aquilaris Classic: Vorsicht vor den fahrenden Türen am Anfang. Kurz vor Schluß rasen Sie auf eine rote Wand zu. Bremsen Sie kurz vorher ab und biegen Sie rechts ab.
Malastre 100: Einen Riesensprung gibt es hier zu bewältigen. Sie müssen unbedingt weit vorher mit dem Booster auf Geschwindigkeit kommen und die Nase beim „Landeanflug" hochreißen. Nehmen Sie den Racer mit der besten Beschleunigung.



Vergeltung: ein recht linearer Kurs. In den blauen Röhren müssen Sie Ventilatoren und Steinen ausweichen. Beim Sprung dürfen Sie nicht durch den Laserkegel fliegen.



Spice-Minen-Rennen: Eine Abkürzung (siehe Bild) lenkt Sie an dem riesigen, todbringenden Minenfahrzeug vorbei.

Semi-Pro-Klasse

Die Semi-Pro-Klasse hat die ersten harten Brocken für die Racer parat.
Die Howler-Schlucht: Es geht recht einfach los. Im Eistunnel nehmen Sie jeweils die rechten Extra-Tunnel, um am schnellsten voranzukommen. Nach einem langen Sprung landen Sie später auf einer vereisten Wasserfläche. Geben Sie hier kein Vollgas, sonst landen Sie neben dem Tunnel, durch den Sie müssen.
Dug Derby: Gleich zu Beginn finden Sie zu Ihrer Rechten eine Abkürzung.
Scrapper-Rennen: Die Strecke ist sehr gerade, weshalb Sie einen schnellen Racer mit langer Boostphase auswählen sollten.
Zugga-Pokal: Rasen Sie über die Brücke mit dem Booster.
Baroo-Küste: Am Strand sollten Sie rechts um die Palmen herumfahren, dann durch die Statuen. Auf dem Weg sehen Sie rechts eine Abkürzung, in der sich eine weitere Kreuzung befindet.
Banbys Todesritt: Gleich zu Beginn gibt es zwei Brücken (Boost). An den Wasserfällen können Sie auch rechts herunterfahren, um so möglicherweise Verkehr aus dem Weg zu gehen.
Versunkene Stadt: Leichter Kurs, der ohne große Probleme zu bewältigen ist.

Galaxis-Klasse

Henker: In den blauen Tunnels halten Sie sich möglichst links. Bei den beiden Sprüngen ins Nichts sollten Sie vorher jeweils kurz abbremsen, um nicht aus der Bahn geschleudert zu werden. Nach dem See erwartet Sie eines der drehenden Tore. Halten Sie sich genau in der Mitte, dann kann nichts passieren. Nach der zweiten Wasserfläche sollten Sie den zweiten Durchgang von rechts benutzen.
Sebulbas Erbe: Bei der ersten Wasserfläche können Sie einfach auf die grellen Lichter zurasen. Nehmen Sie unbedingt die erste Abkürzung durch den Felsen.



Ob Sie oben oder unten fahren, ist im Prinzip egal. Nehmen Sie die Strecke, auf der am wenigsten Verkehr herrscht.



Fahren Sie durch die Höhle, um den Weg ins Ziel abzukürzen (Sebulbas Erbe).



Vorsicht vor dem freien Fall ins Nichts. Auf dem Kurs „Dethros Rache" brauchen Sie einen gut manövrierbaren Renner.



Bei den langen Sprüngen auf „Dethros Rache" sollten Sie sich in der Luft mittig halten, sonst fallen Sie von den Plattformen und verlieren wertvolle Zeit.

Rankentor: Mit Highspeed müssen Sie durch den Dschungel. Seien Sie vorsichtig im sumpfig-schlammigen Terrain. Hier gibt es eine Abkürzung, die jedoch keine ist, sondern Sie im Kreis fahren läßt.
Andobi-Bergstrecke: In den Eiskanälen immer rechts halten, springen Sie mit Boost aufs Wasser. Fahren Sie auf dem relativ freien Feld am Kran links vorbei, um die Orientierung zu behalten. Werfen Sie ab und an einen Blick auf die Karte.
Dethros Rache: Gerade Strecke (d. h. schneller Racer mit guten Kühlungs- und Beschleunigungswerten), auf der es einige riesige Sprünge gibt. Halten Sie sich in der Mitte der Strecke, dann kann nichts passieren.
Flammenberg-Rallye: Beim Wasserfall gibt es einen heftigen Sprung.



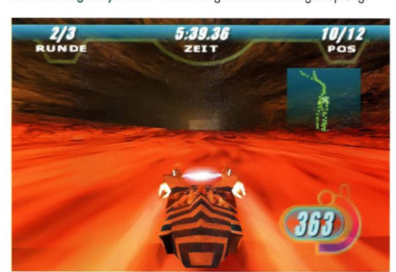
Am Anfang des Boonta-Classic-Kurses sollten Sie unbedingt dem Pfeil folgen: Eine Abkürzung erwartet Sie.

Außerdem müssen Sie durch die Lava. Vorsicht, die Hitze beschädigt Ihren Renner, deshalb sollten Sie einen auswählen, der gute Reparaturwerte aufweist.
Boonta Classic: Am Anfang gibt es rechts eine Abkürzung (siehe Foto), später einen sehr weiten Sprung. Auf den freien Flächen brauchen Sie einen starken Booster.

Elite-Klasse

Ando Prime Centrum: Ein sehr leichter Kurs ohne große Schikanen. Mit einem schnellen Racer kommen Sie gut klar.
Abgrund: Schwierige Strecke! Am Anfang müssen Sie vorsichtig sein, da man durch die Seile schnell eine Etage tiefer fällt. Halten Sie sich also in der Streckenmitte. Auf dem freien Feld orientieren Sie sich immer an den Toren. Fahren Sie aber nicht unbedingt immer hindurch, sondern wählen Sie einen direkteren Weg. Wenn Sie jetzt oben herum fahren, müssen Sie aufpassen, da es keine Seitenbegrenzungen gibt und Sie schnell ins Nichts fallen. Also besser unten rum! Kurz vor Schluß warten noch zwei Sprünge auf Sie.
Der Gauntlet: Bei den Außenpassagen sollten Sie auf dem Weg bleiben, da Sie ansonsten zu sehr an Tempo verlieren. Nehmen Sie sich aber vor den aus dem Boden schießenden Flammen in acht. Zudem wartet eine tückische Drehtür.
Inferno: Ein toller Kurs durch die Lavahöhlen des Planeten. Die vielen spitzen Randsteine machen Ihrem Racer schnell den Garaus, also Achtung! Durch die Lava sollten Sie nur im Notfall und nur, wenn die Strecke durch die Hitze kurz ist, sonst wird Ihr Racer zu sehr in Mitleidenschaft gezogen.

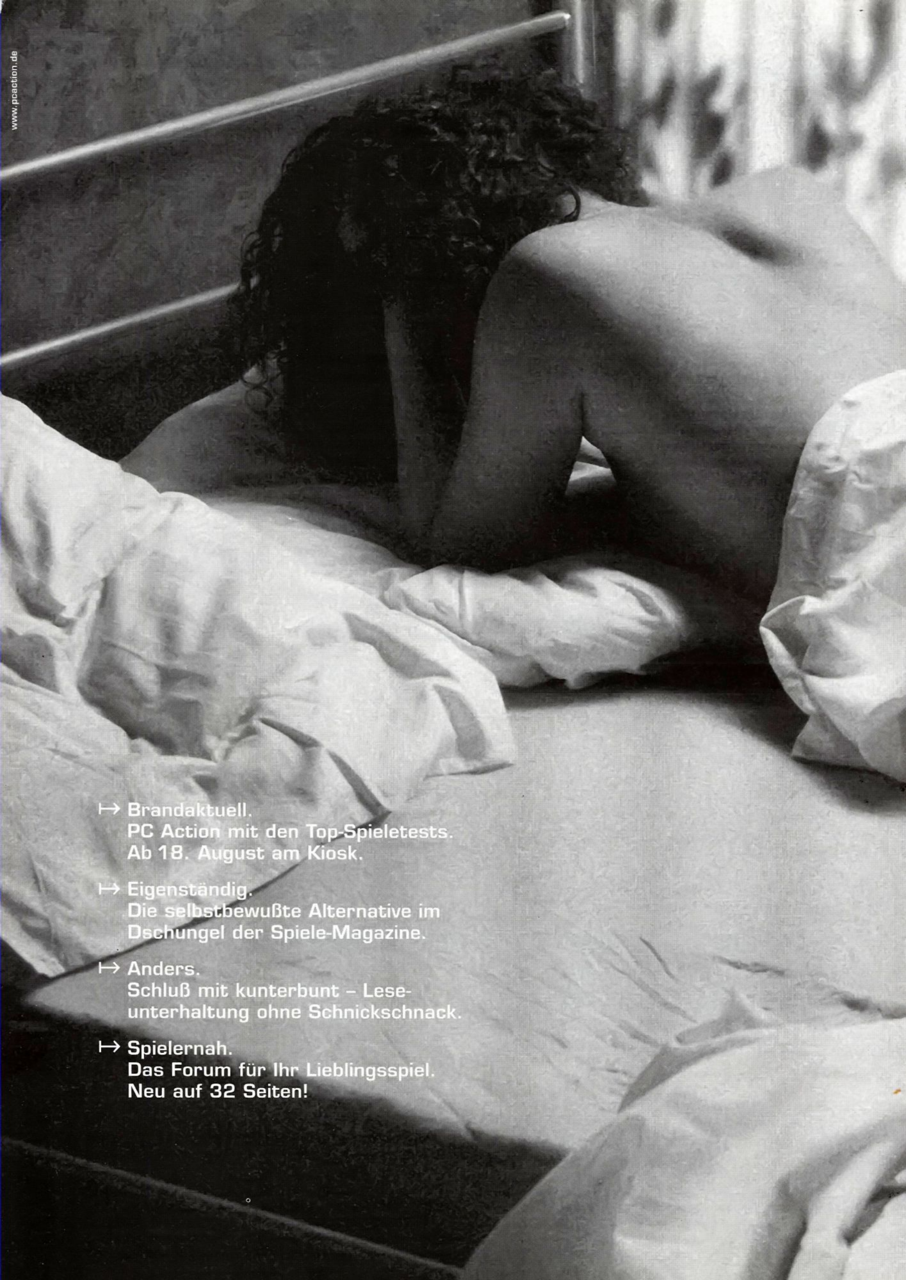
Thorsten Seiffert ■



Vorsicht, die Hitze beschädigt Ihren Renner, deshalb sollten Sie einen auswählen, der gute Reparaturwerte aufweist.



Zwar zeigt der Pfeil nach rechts, doch sollten Sie auf dem Flammenberg-Kurs lieber den linken Weg einschlagen.


www.pcaction.de
↦ Brandaktuell.
PC Action mit den Top-Spieletests.
Ab 18. August am Kiosk.
↦ Eigenständig.
Die selbstbewußte Alternative im
Dschungel der Spiele-Magazine.
↦ Anders.
Schluß mit kunterbunt – Lese-
unterhaltung ohne Schnickschnack.
↦ Spielernah.
Das Forum für Ihr Lieblingsspiel.
Neu auf 32 Seiten!



08/99
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
NEU! DM 9,99 - MIT ZWEI CD-ROMs
Dark Colony
VOLLVERSION
Braveheart
Getestet: Mel Gibsons Schotten-Epos
Kingpin
Kontroverses Gangsterspiel im Test
DVD-Special
Star Trek
VOYAGER
Elite Force
Alles über den Kult, das Actionspiel und die Quake-3-Grafik
NEU!
Spielerforum
2 RIESEN-POSTER
zu Drakan und Dungeon Keeper 2
AGE OF KINGS
NEU: VOLLVERSION
in jeder Ausgabe.
NEU: 32 Seiten
SPIELERFORUM zu
16 Top-Games!
PC Action. Lust auf Computerspiele.
Ersatzbefriedigung
PC
Spiele-Horoskop '99
3D Effekte glasklar
Sim City 3000
C&C 3

Komplettlösung

Jedi Knight

Wer sich mit den dunklen und hellen Seiten der Macht schwertut, findet in unserer umfangreichen Komplettlösung zum Actionspiel des Jahres eine Vielzahl nützlicher Tips, wie die kniffligsten Stellen zu meistern sind. Dazu gibt's detaillierte Karten und etliche Zusatz-Infos über Waffen, Gegner, Multiplayer-Modus usw. Na, haben Sie das Zeug zu einem wahren Jedi-Ritter?

In 21 Missionen werden Sie vom blutigen Jedi-Anfänger zur absoluten Hoffnung der Jediritter. Für einige Levels können Sie eine Orientierung durch die Levelkarten erhalten, bei anderen Missionen haben wir für Sie einen verbalen Leitfaden erstellt. Zu den Zweikampfmissionen finden Sie Wissenswertes im Extrakasten zu den Gegnern.

Allgemeines

Welche Seite der Macht?

In Mission 14 entscheidet sich, auf welche Seite der Macht es Sie verschlägt. Haben Sie zuvor Ihre ganzen Sterne auf die dunkle Seite gelegt, werden Sie in der folgenden Zwischensequenz ihre Gefährtin Jan töten. Mission 15 heißt dann auch nicht „The Fallen Ship", sondern „Into the Darkside", beide sind sich aber ziemlich ähnlich. So verhält es sich auch mit den anderen Missionen. Entscheiden Sie sich für die dunkle Seite, ändert sich auch die Endsequenz. Kyle wird Emporer, nachdem er Jerec besiegt hat, und zertritt das Hologramm, welches ihn mit seinem Vater zeigt. Das Böse hat gewonnen!

Secret Areas – wer suchet, der findet!

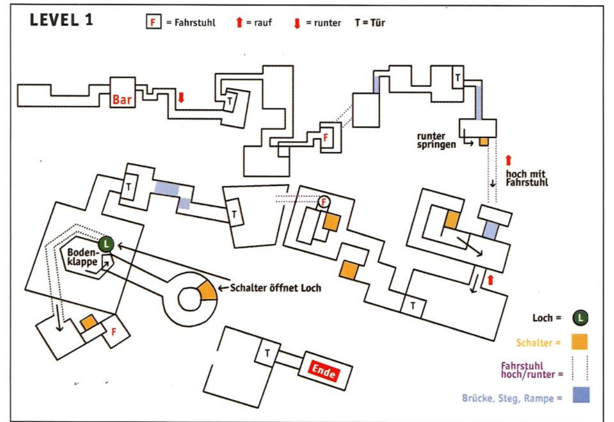
Sie dürfen in keinem 3D-Action-Shooter fehlen: die Geheimräume. Wie üblich sind auch in *Jedi Knight* die Levels vollgestopft mit Secret Areas. Schauen Sie stets nach oben und unten (Bild-auf-/Bild-ab-Tasten), und springen Sie auf Rampen, Kisten oder Felsvorsprünge. Einige Räume befinden sich auch unter Kisten, die also zuvor zu zerstören sind. Oftmals sind die Secret Areas zu finden, wenn Sie den Pfad der Tugend, sprich den direkten Weg zum Ende des Levels, verlassen. Auch müssen oft Tore, Steinplatten etc. mit dem Lichtschwert zerstört werden, um sie aufzustöbern. Meistens sind dort Goodies wie Healthkits oder Munition zu finden. In Level 1 gibt es insgesamt 6 Secrets, in Level 2 gleich 8, in Level 3 befinden sich ebenfalls 8 Geheimräume, in Level 4 „nur" 6, in Level 5 wieder 6, während es in Level 6 nur einen gibt. In Level 7 sind keine Räume, in Level 8 gibt es 5 Secrets, in Level 9 sogar 10. Der weitere Überblick: Level 10: 6, Level 11: 0, Level 12: 4, Level 13: 7, Level 14: 0, Level 15: 1, Level 16: 0, Level 17: 6, Level 18: 7, Level 19: 8, Level 20 und 21: 0! Im Internet gibt es zu allen Secret Areas detaillierte, mehrseitige Beschreibungen.

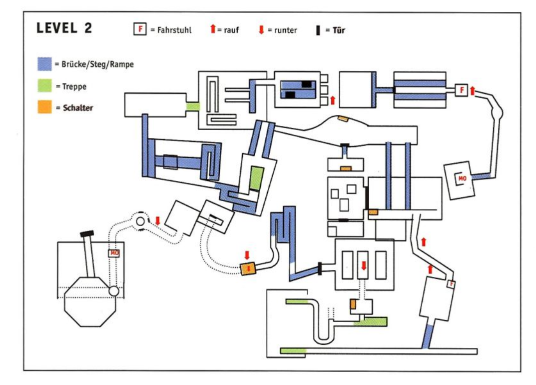
Der Missionsüberblick

Mission 1: Nar Shaddar

Finden Sie 8T88, bevor er mit der Diskette von Kyles Vater verschwinden kann. In der Endsequenz schießen Sie 8T88 den Arm ab, und er fällt samt Datendisc in die Tiefe.

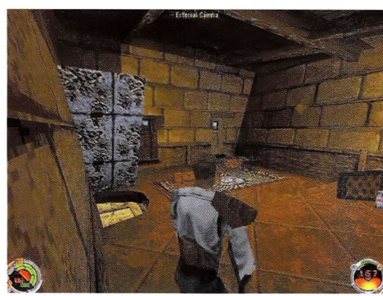
Gehen Sie durch die Korridore; wenn Sie den ersten Aufzug finden, fahren Sie hoch und folgen Sie den Hallen, bis die Cargo Bay mit ihren automatisierten Rampen kommt. Aktivieren Sie die Rampen, damit eine kleine Plattform herunterfährt, sie wird Sie hoch hinaus bringen. Gehen Sie in den roten Raum und aktivieren Sie den Schalter. So können Sie weiter in die Höhe schnellen. Der nächste Schalter aktiviert eine Bodenplatte, also nix wie runter, um mit einem weiteren Schalter eine Plattform herunterfahren zu lassen. Gehen Sie auf die Plattform und berühren Sie den Schalter. Nun geht es wieder hoch. Laufen Sie den Gang entlang, gehen Sie über die Brücke, rechts finden Sie einen Kontrollraum, wo es einen weiteren Schalter gibt. Dieser schließt die Luke, Sie müssen also schnell sein, um wieder herauszukommen. Sind Sie einmal oben (Taste X für Springen!), gehen Sie in den neu erschienenen Raum. Achtung: Hier gibt es viele Gegner! Gehen Sie anschließend durch die linke Tür, und der Level ist beim Durchschreiten des nächsten Gates geschafft!





Mission 2: The Lost Disc

Jetzt müssen Sie es natürlich ausbaden, daß der Arm ab ist, und ihn zurückholen, bevor Sie sich Ihren Weg zum Dach suchen. Schauen Sie herunter, Sie sehen einen Vorsprung. Hüpfen Sie stets herab (immer vorher schauen – Taste Bild auf!), und Sie finden schnell die Diskette. Nun müssen Sie nur noch raus. Werfen Sie dazu einen Blick auf unsere Skizze!



Das Haus der Eltern ist sehr verwinkelt.

Mission 3: The Return Home to Sulo

Finden Sie WeeGee, den alten Familiendroiden, denn nur er kann die Daten entschlüsseln. Dazu geht es in das verwinkelte Haus der Katarns. Schauen Sie sich die Skizze zur besseren Orientierung an.

Mission 4: The Jedi Lightsaber

Hier bekommen Sie endlich das Lichtschwert. Suchen Sie sich danach durch die Kanäle und Aquädukte, um zum Rendezvouspunkt mit Jan zu gelangen. Im Haus können Sie durch das Auslösen eines Schalters das neuerworbene Lichtschwert ausprobieren. Nach einer kleinen Schwertübung geht es durch ein aufgerissenes Gitter im Boden (im Raum mit den Kisten) in die Kanalisation. Nachdem Sie durch den trockenen Kanal gelaufen sind, finden Sie einen anderen voll mit Wasser. Erforschen Sie ihn und schwimmen Sie unter einem Wasserfall durch. Beim Auftauchen finden Sie eine Rampe, die Ihnen drei Wege anbietet. Einer davon führt „nur" zu einem Secret, einer anderer geht nirgendwohin, während der dritte nach oben führt (links gucken). Folgen Sie dem Weg und lassen Sie sich anschließend herunterfallen. Auf dem schmalen Pfad gehen Sie, bis Sie eine Art Tank finden. Dort hinein und weiter durch das Loch in der Wand. Es folgen weitere Aquädukte, dann Balken. Wenn Sie über die Balken gekommen sind, schwimmen Sie in den Kern eines Generators und tauchen innen wieder auf. Ein Schalter wird den Wasserstand hochschnellen lassen, bis Sie die Tür ganz oben erreichen können. Folgen Sie dem Pfad, und Sie werden einen Weg ins tiefe Wasser der Kanalisation entdecken. Dort gibt es einiges an Wassergetier, das Sie aus dem Weg räumen müssen. Am Ende des Kanals erwartet Sie der Ausgang. Ein trockener Arm der Kanalisation führt Sie zu einem Abhang. Runterspringen, die Tuskens töten und zum obersten Raum laufen, um den Schalter zu aktivieren. Er öffnet die Hangartür, und Sie können raus. Dieser Level wäre geschafft!

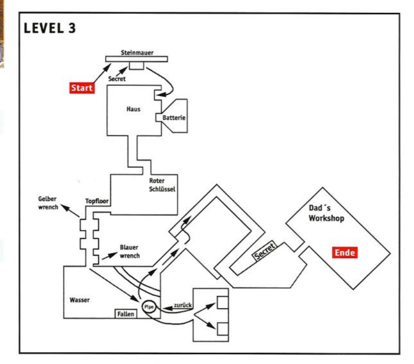
Mission 5: Barons Hed

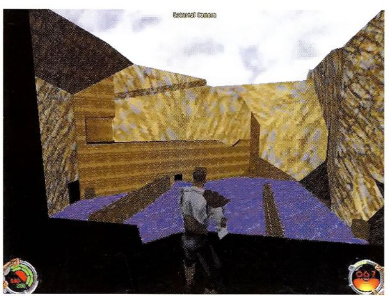
Folgen Sie dem Kanal in die Stadt, und finden Sie den Weg zu den Ruinen. Auf der Karte auf Seite 76 sehen Sie, wie's geht!

Mission 6: Into the Dark Palace

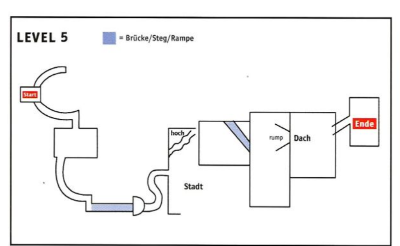
Eilen Sie durch den Palast und finden Sie einen Weg an den imperialen Stormtroopern vorbei und in den Tower.

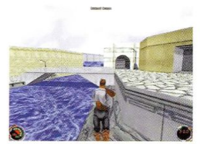
Gleich zu Beginn müssen Sie die imperialen Droiden aus dem Weg räumen. Achten Sie auch auf Minen auf dem Boden. Sie sollten zudem die Droiden nicht mit dem Lichtschwert attackieren, da sie sonst zu nahe bei Ihnen explodieren und Ihnen schaden könnten. Sie finden schnell eine versperrte Tür (Treppe hoch!), benutzen Sie das Schwert und töten Sie




Durch die Kanäle zu Level 4.

den Droiden hinter der Tür. Einmal draußen, kommen Sie zu einem Raum mit schweren Kampfschäden. Es gibt hier eine Öffnung im Boden, also runter und in den ersten Raum rechts ins Wasser. Sie schwimmen durch den dunklen Kanal und nehmen den linken Weg, bis Sie zu den Stufen zum Kontrollraum gelangen. Einige Droiden warten hier, anschließend geht es links in eine Tür. Im Raum dahinter befinden sich viele Goodies, aber auch einige Stormtrooper. Es geht nach draußen. Der Palast ist gut beschützt, versuchen Sie stets, sich hinter Felsen zu verstecken. Rechts sehen Sie eine Zugbrücke. Das Timing ist hier der Knackpunkt. Sie müssen einen Schalter im linken und einen im rechten Kontrollraum aktivieren. Dann schnell über die Brücke und auf die andere Seite. Nun sehen Sie links ein Fenster, das Sie durch Springen erreichen können. Drinnen suchen Sie den Kontrollraum. Die Tür ist jedoch verschlossen. Betätigen Sie den Schalter rechts, er wird eine Mauer herunterfahren. Gehen Sie auf die andere Seite und betätigen Sie einen weiteren Schalter. Dieser wird eine zweite Mauer in Fahrt bringen. Wenn diese zurückfährt, springen Sie drauf und in den versteckten Raum in der Decke. Dort entfernen Sie das Gitter, um nach unten zu gelangen. Im Raum mit den Troopern werden Sie nach deren Vernichtung einen Fahrstuhl finden. Yun wartet nun auf Sie!





In der Stadt in Level 5 gilt es auch Unschuldige zu schützen (wenn Sie auf der hellen Seite der Macht bleiben wollen) (links). Überraschung: Sam aus Sam & Max erwartet Sie in einem Haus in der Stadt (rechts).

Mission 7: Yun – The Dark Youth

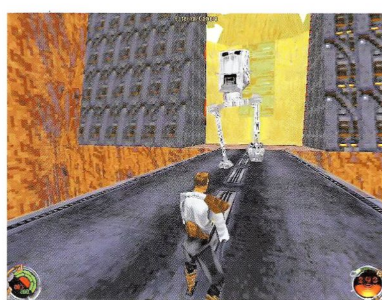
Den ersten echten Zweikampf führen Sie gegen Yun. Eine reine Lichtschwert-Kampfmission ohne große Herumlauferei.

Mission 8: Palace Escape

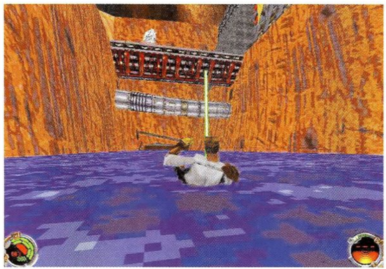
Entkommen Sie aus dem Ballroom und suchen Sie das Shuttle von 8T88. Weg mit den Stormtroopern, und mit dem Fahrstuhl runter. Auf dem Weg nach unten finden Sie einen Geheimgang (zerstören Sie das Gitter mit dem Lichtschwert, drinnen ist ein Schalter). Unten gibt es noch einen Seitengang mit vielen Goodies. Jetzt fahren Sie ganz nach oben aufs obere Deck. Vorsicht vor dem Tie-Bomber. An der Klippe ist ein Vorsprung (unten), auf dem Sie bis aufs Dach gelangen. Sie finden vier tunnelartige Löcher im Dachabgrund. Fallen Sie in eines der vier (sehr schwierig, vorher abspeichern). Auf dem Boden achten Sie auf die seltsam aussehende Struktur. Geheimraum! Folgen Sie dem Tunnel bis zum Kontrollraum. Achten Sie auf den Hinterhalt! Rennen Sie die Rampe herunter zu einem Fahrstuhl, der zu einem Raum mit einem anderen Fahrstuhl führen wird. Diesen fahren Sie hinunter und bekämpfen das Monster mit dem Lichtschwert (vorher wieder abspeichern). Gehen Sie in den Raum, aus dem


Die Festung in Level 6 ist gut beschützt. Versuchen Sie stets, in Deckung zu bleiben.

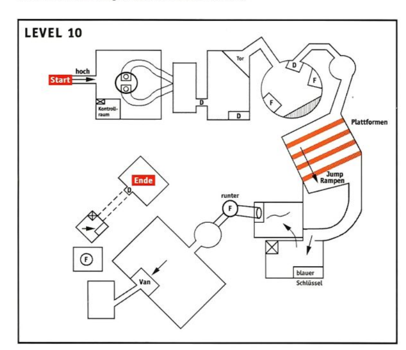

Im 13. Level wenden Sie sich nach links, rechts wartet eine Mine.


Ein harter Brocken erwartet Sie am Ende von Level 13.





Über den unteren Steg müssen Sie nachher klettern.



das Monster kam, und betätigen Sie alle Schalter. Zurück zu den Fahrstühlen und hoch. Im ersten springen Sie durch die Öffnung hoch und zu einem der Balken im Schacht. Von hier sehen Sie einen Teil der Wand, zu dem Sie springen können. Es gibt hier ein Gitter, durch das man hindurchgehen kann. Folgen Sie dem Ventilatorsystem bis zu weiteren Balken. Nehmen Sie die oberen Balken und fallen Sie einfach auf die andere Seite. Einmal aus dem Ventilator, fallen Sie auf den sich bewegenden Fahrstuhl und weiter zu dem anderen Fahrstuhl. Sie sehen eine kreisförmige Öffnung. Dort hinein, und auf einen tiefen Fall vorbereiten. Achtung: Nicht vom Gebäude fallen! Nun links! Von einer Röhre springen Sie auf die nächste bis zu einem Fahrstuhlschacht. Da geht's jedoch nicht rein, suchen Sie nach einem dunklen Loch, um durchzuschlüpfen. Hier warten wieder Troopers. Nun in den Fahrstuhl und ganz nach oben, wo Jan wartet. Beeilen Sie sich, um nicht zu spät zu kommen.

Mission 9: Fuel Station Launch

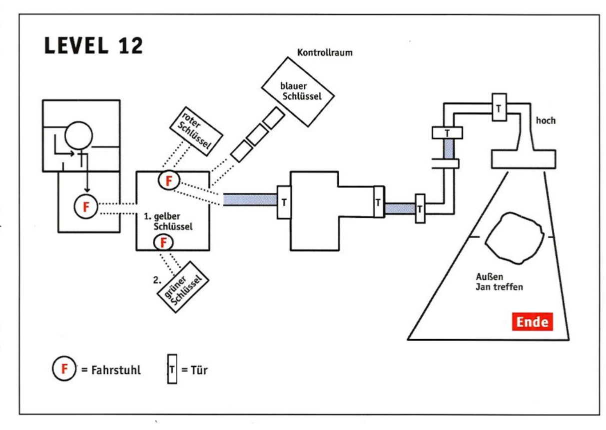
Der Level aus der Demoversion: Durch das Füllen der Pumpen gelangen Sie in das Schiff. Die Treppen geht's rauf bis zur verschlossenen Tür. Links springen Sie auf die Röhren, gehen hinten herum und rennen durch einen Tunnel. Im Kontrollraum finden Sie den gelben Schlüssel. Nun springen Sie über die Felsschlucht auf die andere Seite. Gehen Sie jetzt zurück zur Tür, sie läßt sich nun öffnen. Im Spiralflur gehen Sie abwärts bis zu einem Schalter. Auf dieser Etage ist auch ein Fahrstuhl, nehmen Sie ihn in Richtung abwärts. Schauen Sie nach einer kleinen Tür, die Sie nur betreten können, wenn Sie kriechen. Gehen Sie bis zum Ende der Halle und lassen Sie sich rechts runterfallen. Zweimal links finden Sie im Dunklen versteckt einen kleinen Fahrstuhl. Hoch geht's, denn dort finden Sie einen Schraubenschlüssel. Mit dem Schlüssel geht es zur Hauptstation nach unten. Benutzen Sie den Schlüssel, um eine Tür zum Benzinlager zu öffnen. Gehen Sie abwärts (anschließend Fahrstuhl benutzen!), und suchen Sie die Benzintanks. Gehen Sie rechts durch eine Tür und betätigen Sie alle drei Schalter rechts, anschließend geht es abwärts zum Fahrstuhl. Sie waten bald durch das Benzin. Benutzen Sie hier keine Waffen. Um die runden Tore zu öffnen, drücken Sie die Schalter an der Seite. Sie müssen immer die vorherige Tür verschlossen haben, bevor Sie eine neue öffnen. An der Gabelung können Sie beide Wege gehen. Nach einem kleinen Spaziergang durch die Röhren kommen Sie in einem runden Raum an. Gehen Sie in die Mitte und durch das Gitter (Lichtschwert benutzen!). Am Boden gehen Sie rechts in einen Raum, anschließend die Treppen hoch. Finden Sie den Fahrstuhl, um in den dritten Stock zu fahren. Hier gibt es einen weiteren Fahrstuhl: hochfahren! Klettern Sie auf die Röhren und folgen Sie dem Weg, bevor Sie sich links herunterfallen lassen. Noch einmal runter und anschließend auf das Schiff. Der Level ist beendet!

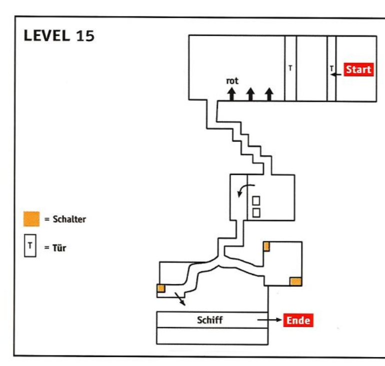
Mission 10: 8T88's Reward

Finden Sie 8T88s Schiff. Auf unserer Karte können Sie sich den Weg einprägen.

Mission 11: The Brothers of Sith

Gorc und Pic wollen im Zweikampf besiegt werden. Um den kleineren der beiden zu sehen (er macht sich ständig unsichtbar), schalten Sie auf





„Force Seeing". Danach steht die erste Entscheidung an, ob Sie zur dunklen oder hellen Seite der Macht streben.

Mission 12: Escape with the Map

Treffen Sie Jan und die Crow. Auf der Karte finden Sie eine Wegbeschreibung.

Mission 13: The Last Planet of Jedi

Durch die Canyons und die Flüsse waten Sie, um die Gegner zu entwaffnen und ins Gebäude zu kommen. Auf unserer Karte sehen Sie den Weg, den Sie zu beschreiten haben.

Mission 14: MAW

Der Zweikampf gegen MAW bringt zwei weitere Sterne.

Mission 15: The Falling Ship

Rennen Sie zur Landebay, bevor das Schiff dort einschlägt. In diesem Level ist ein Geheimraum versteckt. Siehe Karte!

Mission 16: Sariss

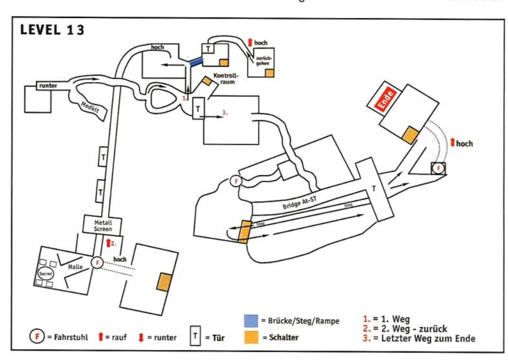
Und wieder ein Zweikampf (gegen Sariss), der zwei Sterne bringt.

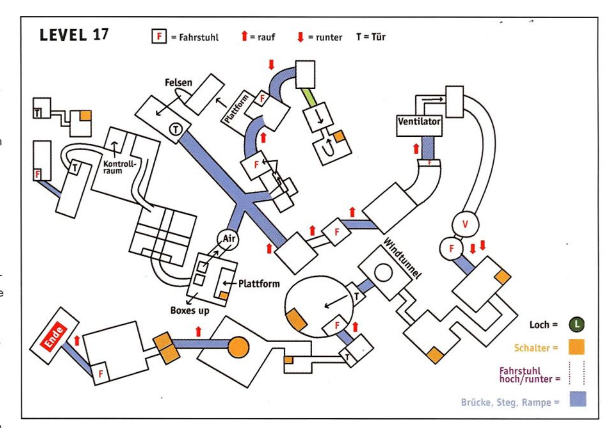
Mission 17: The Valley Tower Ascent

Aktivieren Sie das Cargo-Conveying-System. Es wird Ihnen helfen, den äußeren Perimeter des Tales zu erreichen. Gehen Sie den Aufgang hoch und aktivieren Sie den Schalter, jetzt geht es mit dem Fahrstuhl hoch. Gehen Sie durch den Ventilator, bis Sie zu einem Raum gelangen, der einen langen Durchgang hat. Fallen Sie durch. Landen Sie auf der Plattform auf der Gegenseite und betätigen Sie den Schalter. Töten Sie die Wachen und reiten Sie auf den Boxen wieder hoch. Nun gehen Sie wieder zurück zu dem Raum mit dem Fahrstuhl, zu den zwei Rampen führen. Nehmen Sie dem Fahrstuhl nach oben und hüpfen Sie auf eine der Boxen bis in den oberen Steg. Hier gibt es einige Goodies zu finden. Nun springen Sie runter und gehen in den Raum, in dem die Boxen hochfliegen. Nehmen Sie eine der Boxen, um nach oben zu gelangen. Auf diesem Weg sehen Sie ein mehreckiges Loch, nichts wie rein. Mit dem Luftwirbler geht es hoch, nehmen Sie dann den Fahrstuhl nach oben und gehen Sie in den Kontrollraum. Mit dem kleinen Fahrstuhl geht es wieder herunter, und nun springen Sie in den Lufttunnel. Achten Sie darauf, daß der Wind sich gelegt hat. Einmal drüben, betätigen Sie den Schalter und gehen wieder zurück. Nehmen Sie die bewegliche Plattform zur anderen Seite. Dort schauen Sie auf den Felsen (unter Ihnen) und springen drauf, nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und gehen Sie immer weiter hoch. Ganz oben laufen Sie einmal herum und nehmen den riesigen, schmalen Fahrstuhl nach oben. Am Luftwirbler geht es auf die Plattform rechts. Springen Sie selbst dorthin, nehmen Sie besser nicht den Luftwirbler. Durch die dunklen Gänge finden Sie einen weiteren Ventilator. Einfach geradeaus und mit dem Fahrstuhl zwei Stockwerke tiefer fahren. Betätigen Sie den Schalter und folgen Sie dem Korridor nach unten. Betätigen Sie den nächsten Schalter, den Sie erblicken. Nun springen Sie in den Windtunnel und fallen durch das Loch unter Ihnen. Jetzt schalten Sie den Hauptschalter nach unten und gehen mit dem rechten Fahrstuhl wieder nach oben. Gehen Sie die erste Möglichkeit rechts, und Sie finden sich in einem riesigen Raum wieder. Gehen Sie den schmalen Weg hoch und schalten Sie einmal mehr. Nehmen Sie nun den riesigen Ventilator (auf dem Boden), um nach oben zu gelangen. Nehmen Sie nun irgendeinen Fahrstuhl nach oben, und es ist geschafft!

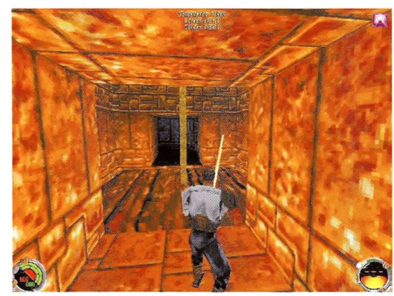
Mission 18: Descent into the Valley

Es geht durch lange Tunnel geradeaus in die Tiefe, bis Sie einen Fahrstuhl finden. Stellen Sie sich drauf, und „jumpen" Sie wieder herunter, wenn er hochfährt, um in das so entstandene Loch im Boden zu klettern. Laufen Sie durch die Gänge, bis Sie einen Raum erreichen, in dem geradeaus ein Fahrstuhl und links ein Durchgang zu sehen ist. Gehen Sie durch den Durchgang und rennen in den Raum, wo Sie einen Schlüssel finden. Nun wieder zurück zu der Tür an einer Biegung, die vorher verschlossen war. Das ist der Kontrollraum. Betätigen Sie den Schalter, und zurück in die Richtung, wo Sie den Schlüssel her haben. Gehen Sie durch den Raum, wo einst der Schlüssel war, und betätigen Sie den Schalter, der den großen Felsbrocken in Bewegung setzt. Springen Sie auf den Brocken und dann zur Seite. Nun lassen Sie sich in den darunterliegenden Raum fallen und nehmen den Fahrstuhl. Gehen Sie in den nächsten Kontrollraum und betätigen Sie die Schalttafel. Ein Felsbrocken





wird sich zu drehen beginnen. Gehen Sie aus dem Raum und nach rechts, und nutzen Sie Ihre Sprungkraft, um höher zu gelangen. Nun springt man auf den rotierenden Brocken und rennt auf die andere Seite. Danach müssen Sie wieder auf den Brocken (wenn er sich neigt), um in den Raum rechts unten zu gelangen. Folgen Sie der Passage, bis Sie zu den drei grünen Schaltern gelangen. Aktivieren Sie sie und fahren Sie mit dem Fahrstuhl, laufen Sie bis zu einem Abgrund. Jetzt wird es knifflig: Springen Sie auf die Plattform unter Ihnen, dann drehen Sie sich und hüpfen auf die Plattform gegenüber. So geht es weiter, bis Sie auf der triangelförmigen Plattform sind. Jetzt sehen Sie einen schmalen Steg rechts, da drauf, dann hoch, um den Schalter zu aktivieren, der eine Plattform (unter Ihnen) hochfährt. Da muß man drauf, danach geht es weiter die Rampen hoch bis zum obersten Stockwerk. Anschließend geht es über einen sehr, sehr schmalen Steg, dann hinunter zu einer anderen kleinen Ecke. Im Raum mit dem gelben Kraftfeld schalten Sie den Power-Schalter aus und springen den Luftschacht hinunter. Bald sehen Sie ein Gitter unter sich. Zerstören Sie es, und der Level ist geschafft.



Schneiden Sie in Level 19 das Seil durch.



Boc bekämpft Sie mit zwei Schwertern (oben). Das Böse erwartet Sie in der letzten Mission.

Mission 19: The Valley of the Jedi

Am Anfang geht es immer geradeaus: Folgen Sie dem Fahrstuhl herunter und durchstöbern Sie den Canyon. Bald finden Sie eine Höhle, die sich in zwei Richtungen gabelt. Gehen Sie rechts herum. Wenn Sie in einer dunklen Halle angekommen sind, gehen Sie nach links und schaffen Sie die zwei großen Monster aus dem Weg, bevor Sie in das Loch im Boden klettern. Sie müssen in den ersten Raum gelangen, wenn Sie ganz durchfallen, gehen Sie wieder hoch und versuchen Sie es noch einmal. Folgen Sie dem Gang nach oben, bis Sie einen Raum voller Stormtroopers finden. Nun geht es wieder abwärts, gehen Sie, bis Sie einen Gang mit einer Steintür finden. Dort gibt es an der Seite einen Schalter. Drücken Sie diesen so lange, bis die Tür ganz offen steht. Dann drücken Sie noch einmal drauf und huschen schnell durch die wieder zufallende Tür. Einige Meter weiter unten befindet sich ein weiterer Schalter. Verfahren Sie hier genauso und begeben Sie sich auf die andere Seite. Sie sehen einen Steinblock, der von einem Seil gehalten wird. Springen Sie auf den Block und schneiden Sie das Seil durch. Nun geht es zurück (Luftschacht in der Wand) zur ersten Steintür, die Sie vorher geschlossen haben. Öffnen Sie sie weit und gehen Sie wieder in den Raum, in dem Sie das Seil durchgeschnitten haben. Springen Sie herum, bis Sie einen weiteren Steinblock an einem Seil finden. Schneiden Sie es nicht durch, gehen Sie statt dessen zur anderen Seite, die Rampe hoch und fallen Sie herab. Räumen Sie alle Gegner aus dem Weg und öffnen Sie die große Tür. Ein AT-ST wartet auf Sie, also weg damit, und Sie bekommen den roten Schlüssel.

Mission 20: Boc

Bekämpfen Sie den mit zwei Lichtschwertern herumwerkelnden Boc.

Mission 21: Jerec

Benutzen Sie gar nicht erst andere Waffen als das Schwert, Jerec wird Sie ihnen sowieso mit der Macht wegholen.

Thorsten Seiffert ■

Komplettlösung

Jedi Knight
Mysteries of the Sith

Selten so untertrieben: Aus dem Material, das LucasArts unter dem Titel „Mysteries of the Sith" als Zusatz-CD-ROM für den 3D-Action-Kracher Jedi Knight verkauft, hätten andere Hersteller locker ein eigenständiges Spiel gezaubert. Wir unterstützen angehende Jedi-Ritter mit exklusiven Übersichtskarten und genauen Beschreibungen, die Ihnen nicht nur den Weg durch die 14 neuen Levels weisen, sondern außerdem verraten, wo Sie die begehrten Secrets befinden.

Die besten allgemeinen Tips

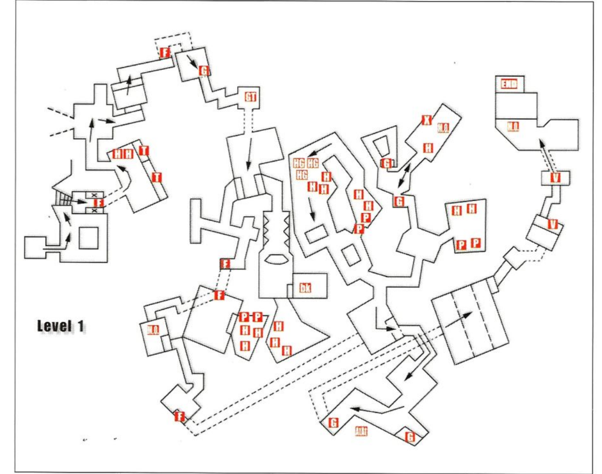
1. Taste F9 ist die wichtigste des gesamten Spiels: Mit der Quicksave-Taste können Sie sekündlich abspeichern. Lassen Sie sich das nach jeder erfolgreich gelungenen Aktion zur Gewohnheit werden!
2. Überlegen Sie gut, welche Macht Sie einsetzen. Es nützt nichts, wenn Sie einem Gegner (z. B. Tiger) mit Force Destruction einen harten Schlag versetzt haben, sich aber dann nicht in Sicherheit bringen können, da nicht genügend Machtpunkte für Jump oder Speed oder auch Force Heal (diesen können Sie erst ab 200 Force-Punkten einsetzen) zur Verfügung stehen.
3. Der Saber Throw benötigt wenig Force und ist auch aus der Entfernung gut einsetzbar.
4. Im Kampf gegen Kyle oder Mara können Sie schon mit normalen Sprüngen (Taste X) den Lichtblitzen ausreichend ausweichen, ohne Force Jump benutzen zu müssen.
5. Wenn Sie können, investieren Sie in Deadly Sight. Der Blick ist aus der Entfernung gut anwendbar und sehr kraftvoll.
6. Angeschlagen? Force Heal ersetzt so manchen Medizinkasten.

Die Missionen

Insgesamt enthält *Jedi Knight 14* neue Einzelspieler-Missionen. Zu einem Großteil dieser Einsätze finden Sie in unserer Komplettlösung die Karten, auf denen wir den direkten Weg zum Levelausgang eingezeichnet haben. Ergänzende Informationen der überlebensnotwendigen Art entnehmen Sie bitte dem Text zu den einzelnen Levels.

Level 1 – Rebellenbasis

1. Gleich zu Beginn müssen Sie das Tor schließen, durch das die Trooper eindringen. Dies gelingt nie ganz, also keine Sorge, es liegt nicht an Ihnen. Den X-Wing im gegenüberliegenden Raum können Sie heruntersausen lassen. Er erschlägt dann etwaige Gegner auf dem Boden und explodiert. Wenn Sie in den nächsten großen Raum laufen, explodiert die Wand, und Trooper dringen ein. Sie können sie auslöschen





LEGENDE

Hier die Zeichenerklärung für unsere Mysteries-Karten:

Kürzel	Bedeutung	Kürzel	Bedeutung
AtAt	AT-AT	M	Munition
bk	Blue Key	M.O.	Mission objective complete
BR	Brücke		
DR	Droidenarm	MA	Mauer
F	Fahrstuhl	MS	Monster
FB	ForceBoost	N	Nest
FF	ForceField	P	Panzerung
FB	Fließband	R	Roboter
G	Geheimnis	rk	Red Key
GL	Gleiter	RS	Raumschiff
GT	Gitter	Sh	Shuttle
GTC	GTC-Device	ST	Statuen
H	Gesundheit	T	Tür
HAN	Hangar	TP	Tempel
HG	Handgranate	V	Ventilator
HL.	Holocron	W	Wrench
K	Kisten	X	Schalter
KN	Kneipe	yk	Yellow Key
L	Loch	Z	Zelle
LS	Lichtschwert	END	Ende



oder auch links liegen lassen. Wenn Sie weiterlaufen und die Meldung „We need you back in Ops" hören, lassen Sie sich davon nicht täuschen. Sie müssen nicht zurück. Im Kontrollraum gibt es über den Kontrollen einen Gang (Gitter mit dem Schwert durchtrennen!), der Sie weiterbringt.

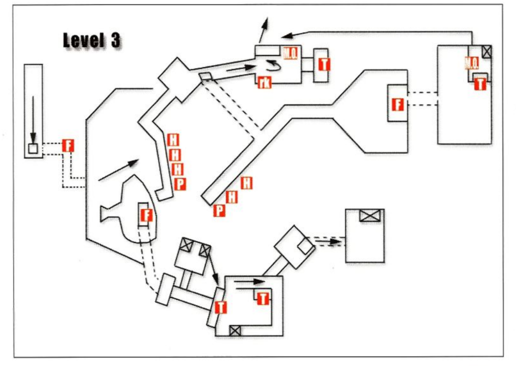
2. Den blauen Schlüssel finden Sie im einzigen kleinen Raum nach dem Gang mit den vielen kleinen Zimmerchen (siehe Karte). Nun müssen Sie zum Generator und ihn wieder anschalten. Achtung: Vor dem Generator wartet ein Trooper.
   Legen Sie den Hebel um, um das erste Mission Objective zu erlangen.
3. Den AT-AT am ersten Ausgang besiegen Sie am besten mit dem Rail Detonator (Taste 7 – Um einen steckenbleibenden Pfeil abzuschießen, drücken Sie Taste Y statt Strg). Doch Vorsicht, suchen Sie sich eine gute Deckung. Am besten hinter den Kisten, hinter denen sich auch ein weiterer Gang befindet. Den AT-AT vor Beendigung des Levels können Sie auch aus der Ferne besiegen, nämlich von der Area aus, vor der Sie den anderen AT-AT besiegt haben. Auch hier ist der Rail Detonator die richtige Wahl.

Level 2 – Asteroidenoberfläche

1. Sie müssen in dem kleinen Wachhäuschen im Felsen auf den Schalter schießen, damit sich die Tür öffnet. Innen finden Sie eine Sniper-Waffe, mit der Sie aus großer Entfernung anvisieren und schießen können. Dies benötigen Sie, um den Schalter an der Wachtür neben der Festung zu betätigen. Schießen Sie, wenn ein Wachmann herauskommt und die Tür offensteht.
2. Wenn Sie nachher vor einem Abgrund stehen und einen Geschützturm hinter einem Kraftfeld sehen, gehen Sie ganz nach rechts. Der Geschützturm wird sich dabei so weit drehen, daß er die Fässer hinter dem Kraftfeld in die Luft sprengt und das Kraftfeld verschwindet. Nun kommt auch der Fahrstuhl herunter. Mit Force Speed und einem normalen Sprung gelangen Sie auf den Fahrstuhl.

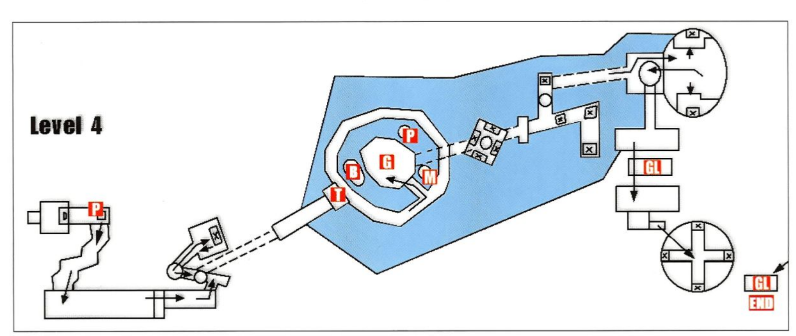
Level 3 – Im Inneren des Asteroiden

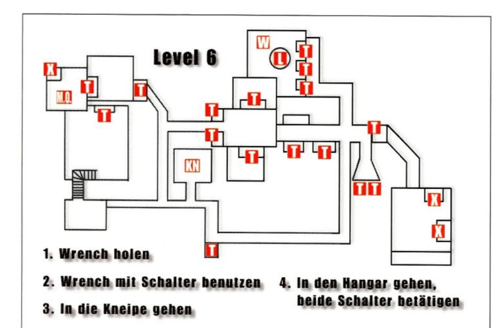
– Siehe Karte



Level 4 – Die Flucht vom Asteroiden

1. Sie müssen die Kühlanlage des Asteroiden abschalten und dann schnell fliehen. Schauen Sie auf unsere Karte und gehen Sie in den Reaktorraum. Dies ist ein ovaler Raum, der ringsum mit Wasser gefüllt ist. Auf dem äußeren Grund der Reaktorschale finden Sie einige Goodies, dann müssen Sie in die kleine Kuppel und unter Wasser vier Schalter (über Kreuz) umlegen, damit sich die Bodenplatte wegbewegt.
2. Tauchen Sie nun schnell auf, um Luft zu holen, und dann nix wie hinterher in das sich öffnende Loch tauchen. Die erste helle Öffnung im Wassertunnel kann zum Durchatmen benutzt werden. Dort unten finden Sie vier Controlpaneele, die Sie mit dem Lichtschwert zerstören müssen. Tun Sie dies mit Force Speed und nehmen Sie sich jedes Paneel einzeln vor. Tauchen Sie immer wieder auf, um Luft zu holen.
3. Sind alle Paneele zerstört, öffnet sich im ersten Gang links ein Bodenloch. Nichts wie durchgetaucht, und Sie kommen im Reaktorbecken an. In den beiden Hütten aktivieren Sie die Schalter und tauchen wieder zurück. Nun wird es knapp, Sie haben maximal 60 Sekunden Zeit. Eine Platte öffnet sich, durch die Sie wieder an die Oberfläche gelangen.
4. Wenn Sie wieder im Freien sind, wird Ihnen ein Gleiter begegnen. Dieser ist eine Attrappe, er kann also nicht aktiviert werden. Statt dessen springen Sie über ihn hinüber und rasen mit Force Speed die Felsen

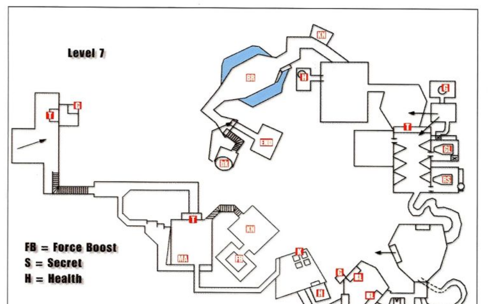




herunter. An den vier Enden einer Metallplattform finden Sie wieder vier Schalter. Auch diese müssen über Kreuz betätigt werden, denn dann kommt ein Gleiter von oben, auf den Sie aufspringen. Damit haben Sie es geschafft!

Level 5 – Der Palast von Ka'Ba the Hutt

1. Die Maschine vor dem Eingang müssen Sie mit dem Schwert zerstören, dann watschelt ein Arbeiter heraus und öffnet so die Tür. Im Keller der Tusken-Wohnungen finden Sie eine Tusken-Kleidung in einem kleinen Bach. Sie benötigen die Kleidung, um in den Palast zu kommen.
2. Die Heavy-Explosive-Bomb benötigt man für den Durchbruch zum Palast ganz am Ende. So wird der Level beendet.



Level 6 – Katrassii-Raumhafen, 1. Teil

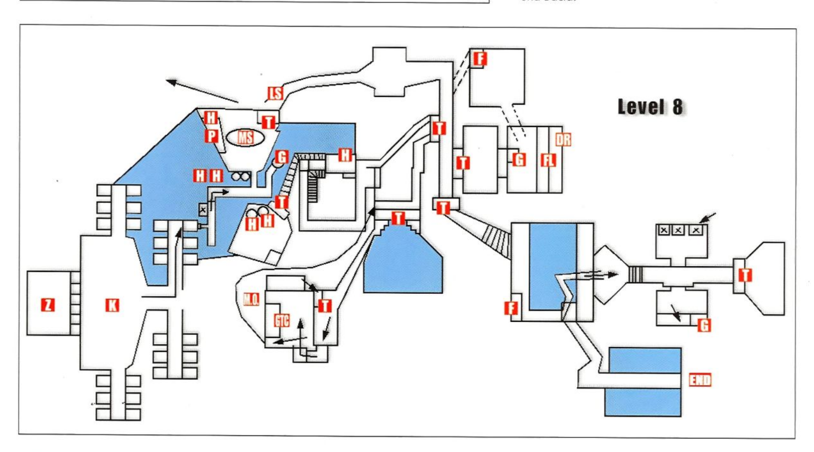
– Siehe Karte

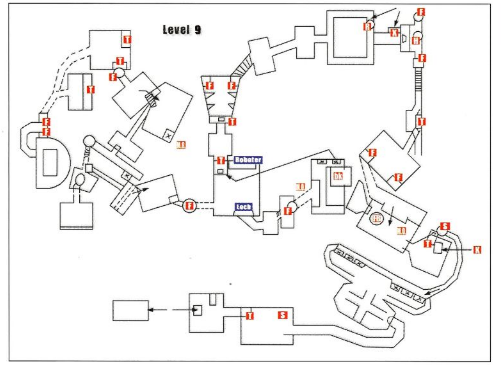
Level 7 – Katrassii-Raumhafen, 2. Teil

– Siehe Karte

Level 8 – Takaras Festung

1. Aus dem Gefängnis kommen Sie heraus, indem Sie mit Force Pull den Key von dem Schweinewächter holen. Dann öffnen Sie das Tor mit der Leertaste. Öffnen Sie ruhig so viele Zellen wie möglich (achten Sie dann nur auf die darüber seltsamerweise gar nicht erfreuten Insassen), denn dort finden sich so manche nützliche Goodies wie Gesundheitspakete und Bacta.





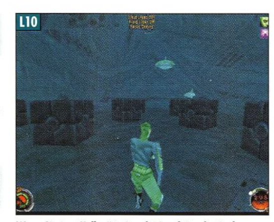
2. Wenn Sie das Abwasserrohr gefunden haben, werden Sie einen alten Bekannten treffen. Das Rancor-Monster besiegen Sie nur durch Schnelligkeit. Rasen Sie von einer Seite zur anderen, und schlagen Sie mit dem Lichtschwert (welches sich hinter dem Tor befindet – wieder ein Fall für Force Pull) auf den Rancor ein. Außer Force Pull, Speed, Jump und Projection haben Sie keine Kräfte, also nützt nur das alte Motto „Schlagen – speichern – schlagen – speichern". Die Tür öffnet sich, wenn das Monster besiegt ist.
3. Die Schalter am Ende des Levels schalten die Elektrizität im Wasser aus und machen den Weg nach draußen frei, wo Sie das GCT-Device finden.

Level 9 – Das Begleitschiff

– Siehe Karte

Level 10 – Die Schiffswerften

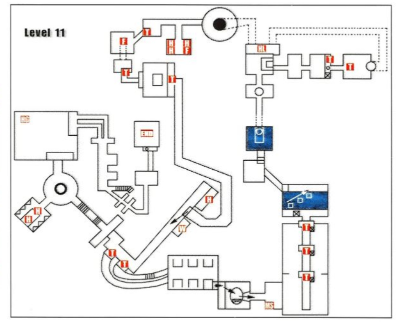
Im Keller können Sie Waffen und Munition abräumen.



Wenn Sie im „Keller" in Level 10 auf Goodie-Suche gehen, sollten Sie auf die vielen Roboter achtgeben.

Level 11 – Kaerobanis Basis

– Siehe Karte



Level 12 – Die Sümpfe von Drumond Kaas

1. Drehen Sie sich am Anfang gleich um, dort finden Sie einen Force Boost – ebenso auf dem Baum vor Ihnen. Die Statue läßt sich durch das Kraftfeld erledigen, wenn Sie sie mit Force Persuasion „überzeugen".
2. Laufen Sie immer geradeaus (natürlich gestört von fliegenden Kreaturen, Riesengorillas und auf Sie schießenden Pflanzen), bis Sie zum Rondell mit den vier wütenden Pflanzen kommen. Gehen Sie von hier aus rechts, landen Sie in einem Gorilla-Nest mit zwei „dicken Dingern". Allerdings finden Sie hier auch nützliche Utensilien wie einen Backpack. Gehen Sie zurück auf den rechten Pfad, und im Prinzip geht es nun immer geradeaus bis zu Kyles Shuttle.
3. Anschließend finden Sie den Eingang zum Tempel, doch er ist doppelt gesichert. Zunächst wartet eine Untiefe vor dem Eingang, dann lauert eine Statue. Also: Force Speed und Force Persuasion zusammen benutzen und nix wie rein in den Tempel. Wenn die folgende Statue den restlichen Weg freigibt, erwartet Sie eine Menge Getier, also Vorsicht. Haben Sie den folgenden kleinen See überwunden (Achtung, Seeungeheuer!), erwarten Sie sich schon selbst.
4. Mara gegen Mara heißt der Kampf, und Sie müssen schnell feststellen, daß Sie selbst ein harter Brocken sind. Arbeiten Sie viel mit Force Speed und Jump, um den Blitzen auszuweichen. Es gibt einen Trick, der jedoch nicht immer funktioniert: Springen Sie ins Wasser zurück, wenn Mara kommt, und schnell wieder hinaus, wenn Sie Ihnen nachspringt. In seltenen Fällen bleibt sie dann so lange im Wasser, bis sie ertrinkt. Sie müssen

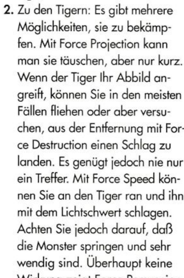
sich unbedingt außerhalb ihrer Sichtweite aufhalten. Haben Sie Ihr Alter ego besiegt, öffnet sich eine Luke im Boden. Es geht weiter, bis Sie den Tempel schon sehen. Schaffen Sie es nun noch durch das Gewässer samt Monster (einfach mit Force Speed durchschwimmen!), ist Level 12 geschafft.

Level 13 – Der Sith-Tempel

1. Vor Level 13 sollten Sie Ihre Kraftsternchen in Saber Throw investieren. Gleich zu Beginn erblicken Sie zwei Jedi-Statuen im Gang. Sobald Sie in deren Sichtfeld stehen, erwachen sie zum Leben und zücken ihr Schwert. Keine Panik, denn wenn Sie vor der ungewöhnlich aussehenden Bodenplatte stehenbleiben, können die Statuen Sie nicht erwischen. Stellen Sie sich genau vor eine Statue und werfen Sie Ihr Lichtschwert. Sie können auch (während die Force sich wieder auflädt) mit Force Speed über die Platte einen Treffer landen und zurücklaufen. Dies ist jedoch nicht völlig ohne Risiko.
2. Wenn Sie die beiden erledigt haben, wartet ein weißer Tigerdrachen auf Sie. Hier verfahren Sie ebenso, nur mit dem Unterschied, daß Sie a) den Tiger bis zur Bodenplatte locken müssen (in sein Sichtfeld treten und wegrennen) und b) dem Tiger auch an der Bodenplatte nicht zu nahe kommen dürfen, da dieser ansonsten ganz einfach mit einem Sprung die Hürde überwindet.
3. Im ersten Gebäude warten weitere Gegner auf Sie. Auch diese können Sie allesamt an die Platte locken. Im zweiten Gebäude von links werden Sie Kyle erblicken, doch Sie haben keine Chance, ihn zu erwischen. Weiter geht es durchs Wasser.
4. Im Wassertunnel ist eines der kleinen Fenster ein Secret Room und eines der Durchgang zum Rest des Levels. In diesem Level werden Ihnen immer und immer wieder Tiger und Jedi-Statuen begegnen, die Sie im späteren Verlauf der Mission ohne eine verfügbare Bodenplatte besiegen müssen. Speichern Sie deshalb unbedingt ständig (zum Teil nach jeder Aktion, beinahe sekündlich) mit F9 ab, denn die Kämpfe sind sehr hart und im ersten Versuch eigentlich kaum zu bestehen.

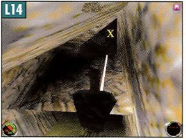
Level 14 – Die Katakomben des Tempels

1. Legen Sie alle Schalter um, dann öffnen sich die Tore auf der Hauptebene. Im Gewässer am Anfang wartet ein Monster und ein Force Boost auf Sie. Mit Force Speed können Sie dem Monster leicht die Hacken zeigen und sich das Goodie holen. Gehen Sie oben auf der Hauptebene durch die linke Tür, wartet direkt hinter der Ecke ein Tiger auf Sie.

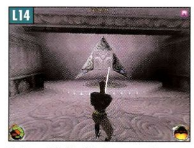


2. Zu den Tigern: Es gibt mehrere Möglichkeiten, sie zu bekämpfen. Mit Force Projection kann man sie täuschen, aber nur kurz. Wenn der Tiger Ihr Abbild angreift, können Sie in den meisten Fällen fliehen oder aber versuchen, aus der Entfernung mit Force Destruction einen Schlag zu landen. Es genügt jedoch nie nur ein Treffer. Mit Force Speed können Sie an den Tiger ran und ihn mit dem Lichtschwert schlagen. Achten Sie jedoch darauf, daß die Monster springen und sehr wendig sind. Überhaupt keine Wirkung zeigt Force Persuasion. Die Tiger entdecken Sie immer!
3. Bevor Sie in diesem Level um irgendwelche Ecken gehen, sollten Sie mit Force Far Sight die Lage checken. Hier lauern ständig Gefahren.
4. Wenn Sie in den Raum mit den vier Jedi-Statuen gelangen, müssen Sie die Schalter aktivieren, um den Fahrstuhl anzufordern. Sie können leicht vor den Statuen wegrennen (Force Projection hilft nicht!). Wenn der Fahrstuhl herunterkommt, locken Sie die Statuen in eine Ecke, rennen dann zum Fahrstuhl (notfalls mit Force Protection – benötigt aber 300 Force-Punkte) und springen auf den wieder nach oben fahrenden Fahrstuhl. Stellen Sie sich nicht schon darauf, wenn er unten wartet, denn dann haben Sie das Problem, daß die Statuen mit Ihnen hinauffahren.
5. Wenn Sie ein guter Kämpfer sind, können Sie die Statuen auch nacheinander erledigen. Sie erwachen erst zum Leben, wenn sie Sie sehen. Also: Stehlen Sie sich in das Sichtfeld einer einzigen Statue (!), aktivieren Sie Force Protection und bringen Sie Nummer Eins um die Ecke. Drei bis vier Treffer reichen schon. So gehen Sie bei allen vieren vor und fahren dann unbelästigt hinauf.
6. Im Saal mit den Särgen können Sie sich in einen Sarg knien und von dort die Zombies beseitigen. Der erste Sarg von links (wenn Sie hereinkommen) ist der Ausgang.
7. Nichts ist, wie es scheint: Am Ende dieser Mission steht ein Kampf Kyle gegen Mara an. Seien Sie nicht frustriert, wenn Sie schon seit Stunden gegen Kyle mit allen Tricks und Finten kämpfen, er aber einfach den Löffel nicht abgeben will. Wir haben es auch getan, und dann flüsterte uns Yoda die Lösung ins Ohr. Schalten Sie das Laserschwert aus und schlagen Sie Herrn Katarn mit Ihren Händen (oder versuchen Sie es). Denn nur dann werden Sie die Endsequenz sehen und Kyle vor der dunklen Seite der Macht retten.

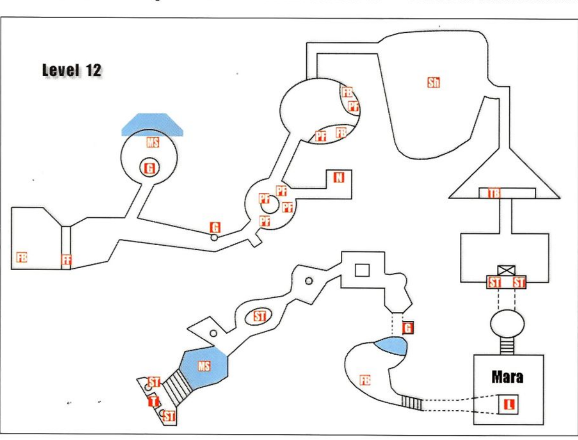
Thorsten Seiffert



Wenn Sie auf den grünen Hang kommen, müssen Sie zur anderen Seite springen, um diesen Eingang zu einem Secret zu finden.



Springen Sie hier hinein, um zu einer Secret Area zu gelangen.



MAXIMUM FUN



Add-On für ANNO 1602





Im Namen des Königs!

> ***Die Herrscher der alten Welt schicken ihre mutigsten Seeleute aus, um durch Besiedlung von Inseln Macht, Einfluß und Geld zu gewinnen.***

> Poster mit Produktionsketten im DIN A2-Format! > 40 Szenarien > 2 Einführungskampagnen bereiten auf die komplexen Missionen vor > Völlig neuartige Aufträge, so werden Sie z. B. in einem Szenario einen „fliegenden Händler“ spielen > Unvorhergesehene Ereignisse, die Ihre Reaktionsfähigkeit fordern > 6 neue Kampagnen mit durchgehenden Stories, die das jeweilige Missionsziel umschreiben >> Ab Juli im Fachhandel erhältlich!



Add-On für ANNO 1602

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

mit freundlicher Unterstützung von





In Zusammenarbeit mit PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin

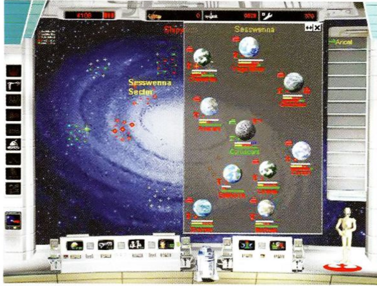
distributed by



Allgemeine Spieltips

Star Wars: Rebellion

Man mag es nicht für möglich halten, was in Rebellion an strategischen Finessen steckt. Den Beweis liefert PC-Games-Leser Stefan Schädel, der andere Rebellen und Imperiale von seinem beachtlichen Erfahrungsschatz profitieren läßt.



Einer der Schlüsselsektoren des Spiels: SESSWENNA – nur Coruscant wird noch vom Imperium kontrolliert.

Allgemeine Tips

1. Das Hauptquartier nur auf gut verteidigten Planeten stationieren.
2. Die Rebellen sollten mit dem HQ regelmäßig umziehen und sich nicht zu lange auf einem Planeten aufhalten.
3. Ständig rekrutieren – je mehr Charaktere der eigenen Seite beitreten, umso stärker wird die eigene Seite.
4. So früh wie möglich nach neuen Technologien suchen lassen, um schnellstens verbesserte Einheiten in verbesserten Einrichtungen produzieren zu können.
5. Jägerstaffeln in großer Stückzahl zur Verteidigung auf Planeten stationieren.
6. Raumschiffe und Jäger-Gruppen reparieren sich mit der Zeit von alleine. Die Reparatur wird beschleunigt, wenn sie sich in einem Planeten-System mit einer freundlichen Schiffswerft befinden.
7. Die Randsektoren und ihre unbekannten und meist unbesiedelten Planeten schnell auskundschaften und einnehmen, um schnell einen größeren Ressourcen-Vorrat zu besitzen.
8. Wichtige Planeten mit zwei Schildgeneratoren und Laserkanonen ausrüsten – so ist eine Übernahme durch die gegnerische Seite erst mit einer sehr starken Flotte oder durch Zerstörung der Schilde (Sabotage-Mission) möglich.
9. Minen und Raffinerien immer paarweise bauen, um die Ressourcen optimal ausnutzen zu können.
10. Das AGENT MANAGEMENT durch C3-PO bzw. IMP-22 ausnutzen, denn sie verwalten Produktion und Einrichtungen sehr ordentlich und nehmen Ihnen eine Menge Arbeit ab.
11. Mindestens eine starke Flotte bauen, die in der Lage ist, auch massivere Flotten des Gegners zu besiegen. Kleinere Flotten einsetzen, um schnell Personal zu bewegen und neutrale/unbewohnte Planeten einzunehmen.
12. Der Todesstern kann erst nach 2.400 bis 2.500 Tagen vom Imperium gebaut werden, der Super-Sternzerstörer nach rund 1.500 bis 2.000 Tagen.
13. Generäle verbessern die Verteidigungsstärke eigener Einheiten auf Planeten und die Angriffsstärke von Bodentruppen einer Flotte erheblich. Admirale koordinieren am besten die Flotten in Schlachten, während Commander die Abwehr und den Angriff von Jägerstaffeln verbessern.

Tips zur Erfüllung der Sieg-Bedingungen:

REBELLEN – ALLIANZ:

Beide Bedingungen müssen erfüllt werden:

1. Imperiales Hauptquartier auf Coruscant einnehmen

Das HQ muß eingenommen und gehalten werden. Mit Sicherheit nicht einfach, denn es wird gut bewacht und verfügt von Beginn an über eine gute Verteidigung. Ein Überraschungsbesuch gleich zu Spielbeginn lohnt sich deshalb nicht. Sobald die Allianz über eine sehr starke Flotte verfügt, sollte sie Coruscant angreifen und versuchen, Schutzschilde und starke Verteidigungseinheiten zu sabotieren.



C3-PO übernimmt die Verwaltung der Ressourcen und den Bau von Einrichtungen und Einheiten.

2. Imperator Palpatine und Darth Vader gefangennehmen
Die schwierigere Bedingung von beiden, denn Darth Vader und der Imperator sind nicht so leicht zu finden. Imperator Palpatine hält sich oft auf Coruscant auf. Darth Vader hingegen ist ständig unterwegs, um neue Soldaten zu rekrutieren.
Wenn es den Rebellen gelingt, den SESSWENNA-Sektor unter ihre Kontrolle zu bringen, dann steigen ihre Siegeschancen beträchtlich, denn so können sie viele imperiale Flotten abfangen, Planeten blockieren und dem Imperium somit die Versorgung seiner Truppen abschneiden. Auch Darth Vader und dem Imperator wird man dann häufiger begegnen; somit ergeben sich mehr Gelegenheiten für eine Gefangennahme. Eine wichtige Rolle spielt hierbei Luke Skywalker – er kann durch seine Macht-Fähigkeiten am ehesten beide gefangennehmen und der dunklen Seite der Macht (Lord Vader, Imperator) widerstehen.

IMPERIUM:
Beide Bedingungen müssen zum Endsieg erfüllt werden:
1. Hauptquartier der Rebellen zerstören
Das einzige Problem dieser Bedingung liegt darin, das Hauptquartier (HQ) zu finden. Das HQ der Rebellen wechselt regelmäßig den Standort und ist schwer aufzuspüren. Deshalb sollte sich die Suche auf die Randsektoren der Galaxis konzentrieren. Schicken Sie Suchdroiden und Spionage-Droiden aus, um den Standort zu lokalisieren. Außerdem sollten auf Dagobah und Endor schnell imperiale Truppen stationiert werden, denn hier schauen die Rebellen regelmäßig vorbei. Vor allem Luke, der auf Dagobah bei Yoda seine Macht-Fähigkeiten trainiert, wird hier mit Sicherheit in den ersten 300 Tagen auftauchen. Wurde das HQ gefunden, kann es durch einen Angriff auf den Planeten oder aber durch Sabotage zerstört werden.
2. Mon Mothma und Luke Skywalker gefangennehmen
Mon Mothma muß gesucht werden, bis sie auf einem Planeten ausfindig gemacht wird. Luke zeigt sich auf jeden Fall in den ersten 1.000 Tagen auf Dagobah (meistens zwischen dem 250. und dem 450. Tag), um sein Jedi-Training fortzusetzen. Deshalb sollten so früh wie möglich Truppen auf Dagobah stationiert werden.
Ein anderer Trick besteht darin, Han Solo zu kidnappen. Wenn dies geschieht, machen sich Leia, Chewie und Luke unverzüglich auf, um ihren Freund zu befreien. Jetzt muß der Empfang nur noch vorbereitet werden – und die Falle kann zuschnappen.

Grundsätzlich gilt für beide Seiten:
1. Wurde ein Charakter auf einem Planeten ausgemacht, dann kann man ihn nur gefangennehmen, wenn man den Planeten einnimmt. Alternative: Der Planet wird mit einer Flotte blockiert, so daß der Charakter beim Fluchtversuch geschnappt wird – vorausgesetzt, die Flotte ist stark genug.



Ein Ziel hat das Imperium schon erfüllt: Mon Mothma wurde gefangengenommen.



Mit acht Schiffswerften auf Bothawui werden die beiden Bulwark Battlecruiser in wenigen Tagen einsatzbereit sein.

2. Für den Spieler, der die folgenden Sektoren kontrolliert, ergibt sich ein taktisch und strategischer Vorteil: SESSWENNA, CORELLIA, FARFIN. Diese Sektoren werden vom Spiel sozusagen als „Schlüsselsektoren" angesehen.

Verteidigung von Planeten

Mit der folgenden Kombination aus Bodentruppen, Einrichtungen und Jägern verfügt Ihr Planet über eine ausreichende Verteidigung für die ersten 2.000 Tage:

1. Drei bis sechs Army-Regimenter:
Am Anfang reichen drei, später sollten es auf wichtigen Planeten sechs sein.
2. Drei bis sechs Fleet-Regimenter:
Am Anfang reichen drei, später sollten es auf wichtigen Planeten mindestens sechs sein. Später, wenn durch RESEARCH bessere Bodentruppen mit höheren Defense-Werten (DARK TROOPER oder MON CALAMARI REGIMENTER) entwickelt wurden, sollten diese statt der normalen Bodentruppen eingesetzt werden.
3. Ein General:
Besitzt ein Planet Bodentruppen, dann darf ein GENERAL zur Befehligung der Truppen auf keinen Fall fehlen, sonst verkaufen sich die Truppen im Kampf deutlich unter Wert. Ein General koordiniert die Verteidigung und steigert den Verteidigungswert des Stützpunktes erheblich. Als General eignen sich Charakter mit hohen Combat Leadership-Werten (ab 90 aufwärts). Mehrere Charakter auf einem Planeten oder einer Flotte erhöhen nochmals die Verteidigungswerte.
4. Ein bis zwei Planetery Shields:
Jeder wichtige Planet sollte mindestens ein Schild besitzen. Mit zwei Schilden ist ein Bombardement aus dem Orbit für fast jede Flotte unmöglich. Der Gegner muß dann erst mindestens ein Schild sabotieren, um die Basis angreifen zu können. Nur sehr starke Flotten mit mehr als 10 angriffsstarken Großraumschiffen sind in der Lage, trotz Planetenschilden ein Planetery Bombardment erfolgreich durchzuführen.
5. Ein Planetery Battery:
Wenn man gegnerischen Angreifern bei ihrer Attacke aus dem Orbit auch noch großen Schaden zufügen möchte, rüstet man seinen Planeten mit einem oder mehreren Laserkanonen aus. Schon eine Laserbatterie reicht aus, um bei JEDEM Angriff ein Großraumschiff des Gegners zu zerstören.
6. Sechs bis zehn Fighter:
Um sogar die feindlichen Schiffe im Orbit anzugreifen, brauchen Sie



Mit Luke, Han und Chewbacca verfügt diese Flotte über eine erstklassige Kommando-Crew.



So sollte nicht gebaut werden: Mit drei Einrichtungen eines Typs würde der Planet effektiver Nutzen bringen.

dort lediglich einige Jäger-Staffeln zu stationieren. Möchten Sie die gegnerische Flotte als Strafe für ihr Erscheinen sogar zerstören, dann stationieren Sie neben mindestens 10 Jägern auch ein Großraumschiff mit Anti-Gravity-Generatoren (Interdictor oder CC-7700 Frigate), damit der Feind nicht mehr flüchten kann. Gegen eine solche Verteidigung hilft nur noch Sabotage – mit Waffengewalt alleine ist ein solch ausgerüsteter Stützpunkt kaum noch einzunehmen.

Angriffe auf Planeten

So bringt man neutrale Planeten unter Kontrolle:
Planeten ohne Bevölkerung brauchen nur eingenommen zu werden, d. h. man fliegt mit einer Flotte zum Planeten und setzt dort mindestens eine Bodeneinheit ab. Möchten Sie diese Einheit wieder abziehen, muß erst mindestens eine weitere Einheit auf diesem Planeten stationiert werden, um die Kontrolle zu behalten.
Bei besiedelten Planeten gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Eine Figur mit hohem Diplomatie-Wert startet mehrere diplomatische Missionen auf diesem Planeten, um die Bevölkerung auf ihre Seite zu ziehen.
2. Sie erproben die gewaltsame Übernahme des Planeten. Schicken Sie auch hierzu wieder eine massive Flotte mit angriffsstarken Bodentruppen an Bord zum Planeten und starten Sie einen Planetery Assault.

So bringt man feindliche Planeten unter Kontrolle:
Will man Planeten des Gegners einnehmen, muß man seinen Angriff gut vorbereiten und seine Attacke in mehreren Schritten ausführen:

1. Spionieren Sie aus, wie stark ein Planet verteidigt wird. Wenn ein Planet mit Verteidigungsmaßnahmen wie oben beschrieben ausgerüstet ist und über zwei Schutzschilde verfügt, wird das Einnehmen dieses Planeten mit einem normalen Flottenangriff unmöglich. Dann muß durch Sabotage erst mindestens ein Schild zerstört werden, bevor ein Angriff Erfolg haben kann.
2. Schicken Sie eine Flotte zum Planeten, die über folgende Einheiten verfügt:
   - Mindestens ein Großraumkampfschiff mit Turbolasern
   - Mindestens sechs Jägerstaffeln
   - Einen General oder Admiral
   - Mindestens sechs angriffsstarke Bodentruppen
3. Zerstören Sie die gegnerische Verteidigungsflotte (falls vorhanden), und füllen Sie eventuelle Jägerverluste der eigenen Flotte so weit wieder auf, daß mindestens sechs Jägerstaffeln für den nächsten Schritt vorhanden sind.
4. Hat der Planet jetzt maximal ein Schutzschild, starten Sie so oft ein Planetery Bombardment auf militärische Einrichtungen, bis alle gegnerischen Bodentruppen vernichtet sind.
5. Anschließend schicken Sie per Planetery Assault die Bodentruppen auf den Planeten.

Sabotage

Wenn Sabotage-Missionen grundsätzlich scheitern, kann das mehrere Gründe haben: Vielleicht wird eine Einheit oder ein Charakter in der Mission eingesetzt, der nicht die erforderlichen Eigenschaften (hohe Combat- und Spionage-Werte) mitbringt, um die Mission erfolgreich zu beenden. Je besser ein Planet oder eine Flotte verteidigt wird, desto schwieriger ist es, erfolgreiche Sabotage-Missionen durchzuführen. Schauen Sie sich die folgende Liste an: Je mehr Punkte auf eine Flotte oder einen Planeten zutreffen, umso mehr verringern sich die Chancen für eine erfolgreiche Sabotage.

- Mehrere Army-Regimenter
- Starke Bodentruppen mit hohen Defense-Werten (z. B. DARK TROOPER oder MON CALAMARI REGIMENT)
- Mindestens ein General
- Mehr als einen Charakter
- Schutzschild(e)
- Planetery Batterie(s)
- Einen oder mehrere Charaktere mit Leadership-Eigenschaft
- Einen oder mehrere Charaktere mit Macht-Potential
- Die zu sabotierende Flotte ist zu stark ausgerüstet.

Treffen sogar ALLE oben genannten Punkte auf einen Planeten oder eine Flotte zu, so sind Sabotage-Missionen IMMER zum Scheitern verurteilt – fast immer werden dann alle Einheiten des Sabotage-Teams getötet oder gefangengenommen.

Schlachten und Flotten

Eine starke Flotte sollte nach 1.000 Tagen etwa so aussehen:

- Zwei bis vier Großraumangriffsschiffe mit viel Turbolasern (zum Beispiel Sternzerstörer oder Dreadnaught)
- Drei bis vier kleinere, aber schnellere Großraumangriffsschiffe (Carrack Light Cruiser, Corvette, Bulk Cruiser)



Zuerst versuchen Sie, General Griff zu entführen, um die Verteidigung auf Anoat zu schwächen.



Bei dieser Sabotage-Mission wird Chewbacca als Köder eingesetzt. Luke führt das Team an.

- Ein bis zwei Transporter für Bodentruppen (Star Galleon beziehungsweise Bulk Transport)
- 15 bis 30 Jäger (TIE Fighter bzw. X-Wings mit dem zum Transport nötigen Escort Carrier)
- Ein Schiff mit Gravitations-Generator (Interdictor beziehungsweise CC-7700 Frigate)
- Mindestens ein Admiral und ein Commander führen die Flotte.

Hegen und pflegen Sie Ihre Lieblingsflotte und hüten Sie sich davor, sie tollkühn von einer Schlacht in die nächste zu hetzen. Füllen Sie Verluste regelmäßig und vor allem schnell wieder auf, denn eine angeschlagene Flotte kann für den Gegner eine leichte Beute bedeuten.
Die Flotte sollte in Zukunft permanent mit den modernsten und angriffsstärksten Schiffen ausgebaut und die Jäger-Anzahl stetig erhöht werden, bis sie nach 1.500 bis 2.500 Tagen ungefähr folgenden Umfang hat:

- Vier bis sechs Großraumangriffsschiffe mit sehr vielen Turbolasern (zum Beispiel Super-Sternzerstörer oder Bulwark Battlecruiser)
- Vier bis acht Großraumangriffsschiffe mit Turbolasern (Sternzerstörer oder Bulwark Battlecruiser)
- Fünf bis zehn kleinere, aber schnellere Großraumangriffsschiffe (Carrack Light Cruiser, Corvette, Bulk Cruiser)
- Drei bis vier Transporter für Bodentruppen (Star Galleon beziehungsweise Bulk Transport)
- 40 bis 80 Jäger verschiedener Typen (TIE Defender, TIE Bomber beziehungsweise A-Wings, B-Wings mit dem zum Transport nötigen Escort Carrier)



Jetzt kann die Battery auf Anoat sabotiert werden, um anschließend erfolgreich ein Planetery Bombardment zu starten.

- Zwei bis drei Schiffe mit Gravitations-Generator (Interdictor/CC-7700 Frigate)
- Mindestens ein Admiral und mehrere Generäle/Commander führen die Flotte.

Taktiken für eine erfolgreiche Schlacht

1. Grundsätzlich gilt: Bei übermächtigen Gegnern ist ein kluger Rückzug sinnvoller als eine mutige Niederlage. Eine frühzeitige Flucht in den Hyperraum gelingt fast immer, wenn sie schnell genug eingeleitet wird und der Gegner kein Schiff mit Gravitations-Generator in der Flotte hat.
2. Y-Wings, B-Wings und TIE Bomber sollten unter Begleitung von Großraumschiffen von den Flanken oder von hinten angreifen (begleitet von schnellen Jägern oder Fregatten).
3. Schnelle Jäger (A-Wings und TIE Defender oder Interceptor) sollen immer zuerst die feindlichen Jäger ausschalten, bevor sie Großraumschiffe angreifen.
4. Frachtschiffe sollten aus dem Kampfgeschehen rausgehalten und von Jägern, Korvetten oder Nebulon-B-Fregatten beschützt werden.
5. Lassen Sie sich nie vom Gegner in die Zange nehmen, sondern versuchen Sie stattdessen, die feindliche Flotte von mehreren Seiten unter Beschuß zu nehmen.



Diese Flotte ist fast unschlagbar. Mehrere Bulwark Battlecruiser bilden das Herz dieser Rebellenflotte.



Die Schlacht bei Gentes war für die Rebellen ein voller Erfolg. Die Imperiale Flotte wurde vernichtet.

6. Den Angriff bündeln: Nicht mehrere Großraumschiffe gleichzeitig angreifen, sondern das Feuer auf ein Schiff konzentrieren.
7. Ist die gegnerische Flotte im Besitz eines Schiffs mit Gravitations-Generator (Interdictor oder CC-7700 Frigate), so sollte dieses als erstes angegriffen werden, denn es verhindert sonst eine eventuelle Flucht in den Hyperraum. Die ganze eigene Flotte könnte im schlimmsten Fall aufgerieben werden.
8. In der eigenen Flotte Schiffe mit Ionen-Kanonen einsetzen, denn sie schalten feindliche Schiffe schnell aus und machen sie kampfunfähig.
9. Die Schlacht unterbrechen, sobald eine Phase des Kampfes beendet wurde (Beispiel: alle feindlichen Jäger zerstört). Ordnen Sie die eigenen Schiffe neu, und konzentrieren Sie den Angriff auf neue Ziele.

Tips für die Rebellenallianz

Erste Schritte (1. bis 100. Tag):

1. Benutzen Sie Ihr GID, um herauszufinden, welche und wieviele Fabriken die eigene Seite besitzt. Außerdem wichtig zu wissen: Welche Charaktere sind zu Beginn des Spiels auf welchem Planeten?
2. Mon Mothma sollte neue Rebellen rekrutieren – möglichst auf Planeten am Rande der Galaxis, denn das Imperium konzentriert sich zuerst aufs Zentrum.



Diese zwölf X-Wing-Gruppen können einem Supersternzerstörer ohne eigene Jägerunterstützung schon gefährlich werden.

3. ALLE Charaktere sofort von Yavin wegbewegen, möglichst auf Planeten am Rande der Galaxis.
4. Wedge (oder ein anderer fähiger Charakter) soll neue Schiffstechnologie erforschen.
5. Verteidigung auf den eigenen Planeten ausbauen (Army-Regimenter und X-Wings).
6. Geeignete Planeten suchen, um dort Fabriken, Trainingscamps und Schiffswerften zu errichten – allerdings möglichst nicht im Zentrum der Galaxis.
7. Unbekannte Planeten benutzen, um dort Super-Schiffswerften zu errichten.

Das Hauptquartier

Das Imperium hat sämtliche Spione und Suchdroiden ausgesandt, um herauszufinden, wo es sich versteckt hält. Zuerst wird es die Sektoren im Zentrum der Galaxis durchsuchen und sich erst dann den Randsektoren und unbekannten Planeten widmen. Dort sollten Sie Ihre Zelte zuerst aufschlagen. Natürlich muß dieser Planet schnellstens eine gute Verteidigung erhalten. Im übrigen ist es empfehlenswert, das Hauptquartier regelmäßig zu verlegen und nie zu lange auf einem Planeten Halt zu machen.

Wissenswertes über die Hauptcharaktere der Rebellen

Luke

Dagobah

- Luke sucht den Planeten zwischen dem 100. und dem 1.000. Tag auf, vorausgesetzt, er befindet sich auf keiner anderen Mission. Auf Dagobah verbessert er seine Macht-Fähigkeiten.

Begegnung mit Darth Vader

- Beim ersten Treffen: Luke erfährt, daß Darth sein Vater ist.
- Luke wird gefangengenommen, Machtstärke > 60: Vader nimmt ihn mit zum Imperator für die finale Schlacht.
- Luke wird gefangengenommen, Machtstärke < 60: Er wird behandelt wie jeder andere Gefangene.
- Bei jeder Begegung, die ohne Lukes Gefangennahme abläuft: Lukes Macht wächst um 25%.

Finale Schlacht

- Lukes Macht < 100: Er wird verletzt und gefangengenommen.
- Lukes Macht > 100: Vader und der Imperator werden von ihm gefangengenommen.

Begegnung mit dem Imperator

- Wird Luke nicht gefangengenommen, verbessert sich seine Macht um 20%.



Storthus bekommt zur Verteidigung zwei KDY-150-Laser-Batterien, um Angriffe aus dem Orbit zurückzuschlagen.



Han Solos Flotte bei Allyuen bekommt in Kürze zwei neue Battlecruiser von den Werften auf Bothawui.



Leias Mission auf Orto muß verlängert werden, damit die Bevölkerung in Zukunft die Allianz unterstützt.

Ausweich-Bonus

- Lukes Macht verbessert sich jedesmal, wenn er einer Gefangennahme entgeht.

Han Solo

Kopfgeldjäger (Bounty Hunters)

- Alle 1 bis 100 Tage, 30% Chance eines Anschlags
- Ist der Anschlag erfolgreich, wird Han zu Jabba gebracht.
- Mißlingt der Anschlag, wird das Imperium über seinen Aufenthaltsort informiert.

Jabba's Palast

- Han Solo wird zum Palast gebracht, wenn der Anschlag auf ihn erfolgreich war.
- Wenn Han dort festgehalten wird, versuchen Luke, Leia und Chewie, ihn sofort zu befreien.
- Befinden sich die drei während der Festnahme gerade auf einer Mission, so beginnt ihre Befreiungsaktion erst unmittelbar nach Missionsende.
- Scheitert die Befreiung, werden sie gefangengenommen.
- Werden alle drei festgenommen, werden sie zu Darth Vader gebracht.
- Ist die Befreiungstat erfolgreich, ist Han wieder im Spiel.
- Andere Charaktere, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Weg zu seiner Befreiung sind, brechen ihre Mission sofort ab.

Millenium Falcon

- Wenn Han Mitglied einer Mission ist und sich mit einer Gruppe ohne SpecForces bewegt, reisen alle Charaktere um +50 schneller durch den Hyperraum.

Leia

Entdeckung ihrer Herkunft

- Nachdem Luke erfahren hat, daß Vader sein Vater ist, und Luke sich auf einer Mission mit Leia befindet, erfährt Leia von ihrer Herkunft und ihrer Fähigkeit zur Macht.
- Ihre Machtstärke wird auf 10 gesetzt.

Begegnung mit dem Imperium

- Wenn Leila bereits zur Macht fähig ist und Darth Vader oder dem Imperator begegnet, verbessert sich ihre Macht um 1.

Ausweich-Bonus

- Wenn Leila bereits zur Macht fähig ist und einer Gefangennahme entgeht, steigt ihre Macht um 1.

Tips für das Imperium

Erste Schritte (1. bis 100. Tag)

1. Imperator Palpatine und Darth Vader sollten neue Soldaten rekrutieren.
2. Versuchen Sie, alle Planeten im SESSWENNA- und CORELLIA-Sektor unter Ihre Kontrolle zu bringen.
3. Besetzen Sie so früh wie möglich Dagobah und Endor.
4. Lassen Sie fähige Charakter nach neuen Technologien suchen.
5. Bauen Sie die Verteidigung auf den Planeten aus (Army-Regimenter und TIE Fighter).
6. Finden Sie geeignete Planeten, um dort Fabriken zu bauen, möglichst im Zentrum der Galaxis.

Der Todestern

Folgendes sollten Sie vor dem Bau des Todessterns bedenken:

1. Erst ab dem 2.400. Tag ist damit zu rechnen, daß das Imperium diese Schreckenswaffe überhaupt bauen kann.
2. Der Todesstern sollte nur an einem Ort fabriziert werden, der über mindestens fünf Schiffswerften verfügt.
3. Bevor der Todesstern in Produktion geht, sollte der Planet erst ein Death Star Shield erhalten, um den Todesstern zu schützen.
4. Achten Sie auf genügend TIE Jäger in der Flotte des Todessterns, die ihn gegen feindliche Jäger-Attacken beschützen.



Ein Supersternzerstörer verteidigt einen Planeten des Imperiums.

Der Einfluß des Imperators

Wenn er sich auf Coruscant befindet, verbessern sich die Leadership-Werte aller imperialen Charakter um 50%.

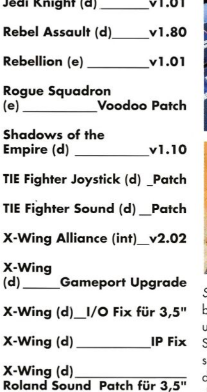
Stefan Schädel ■

Die Heft-CD-ROM

DEMOS:

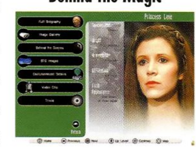
VIDEOS:

UPDATES:



DEMOS

Behind the Magic

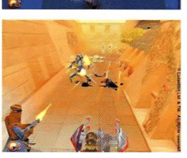


Hierbei handelt es sich um kein Spiel, sondern um eine Datenbank. Das Thema *Star Wars* ist in dieser aufbereiteten Form sehr interessant und auch unterhaltsam. Die Demoversion gibt Aufschluß über Fahrzeuge und Raumschiffe. Außerdem ist ein Quiz aus 33 Fragen enthalten, das selbst Fans von *Star Wars* ins Grübeln bringt. Filmsequenzen, Hintergrund-Informationen zur Story sowie ein Blick hinter die Kulissen runden das Ganze ab. Eine Anleitung ist nicht nötig, klicken Sie sich einfach durch die einzelnen Menüs.

Hardwarevoraussetzungen:
P 133, 16 MB RAM, Direct3D, Win9x

Die Dunkle Bedrohung

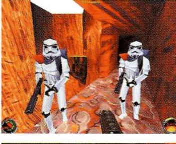




Star Wars: Die Dunkle Bedrohung basiert auf der Story des neuen und gleichnamigen *Star Wars*-Streifens, der am 19. August in unsere Kinos kommt. Kein Wunder, daß die wichtigsten Charaktere des Films mit von der Partie sind: Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi, Jedi-Meister Qui-Gon Jinn, Königin Amidala und Captain Panaka. Wie im Film beginnt die Handlung in einer von Unruhen erschütterten Galaxis. Ihr Heimatplanet Naboo wird von einer Handelskonföderation bedroht, und Ihre Aufgabe ist es, Ihre Republik vor dieser mächtigen Bedrohung zu retten. Das Spiel kann sowohl mit der Tastatur als auch mit einem Gamepad (empfohlen) gesteuert werden. Sämtliche Steuerungsbefehle können im Hauptmenü frei konfiguriert werden.

Hardwarevoraussetzungen:
P 166, 32 MB, Win9x

Jedi Knight





LucasArts präsentiert Ihnen mit *Jedi Knight* mehr als nur einen gewöhnlichen 3D-Shooter. Denn als Jedi-Ritter stehen Ihnen neben Ihrem Waffenarsenal auch noch das Lichtschwert und die Macht zur Verfügung. Hervorragendes Leveldesign und unterhaltsame Zwischensequenzen sind nur zwei der vielen Vorzüge des atmosphärisch hervorragend gelungenen Spiels. Für optimale Performance unterstützt *Jedi Knight* Direct3D. Der Demoversion liegt eine ausführliche Readme-Datei bei.

Taste	Aktion
Bewegungstasten	
Cursortasten	Bewegung
Shift	Rennen
Alt+Cursortasten	Sidestep
X	Springen/Schwimmen
C	Ducken/Kriechen
Leertaste	Tür öffnen, Gegenstand benutzen
Bild hoch/runter	Blick hoch/runter
Pos 1	Blick zentrieren
Waffenkontrollen	
1,2,3,4...	Waffe wechseln
Steuerung	Angriff primär
Z	Angriff sekundär
Ü/+	Gegenstand auswählen
Ö/Ä	Force-Auswahl
F	Force benützen
Tab	Karte
F1	Ansicht ändern
F2	Lampe an/aus
F3	IR-Sicht an/aus
F4	Bacta-Tank
F5	Force-Jump
F6	Force-Speed
F7	Force-Seeing
F8	Force-Pull
F9	Speichern
F11	Gamma-Korrektur
ß/´	Screen größer/kleiner

Hardware-Voraussetzungen:
P 90, 16 MB RAM, Direct3D optional, Win9x

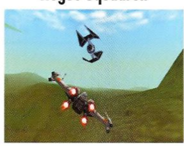
Mysteries of the Sith



Kaum war der dunkle Jedi Jeric besiegt, da tauchten bereits wieder die nächsten Probleme für die Verteidiger der Neuen Republik auf. Das Action-Adventure *Jedi Knight* findet in *Mysteries of the Sith* seine Fortsetzung, nur daß Sie dieses Mal in die Rolle von Mara Jade schlüpfen, der ehemals rechten Hand des Imperators. Zücken Sie den Lichtsäbel und treten Sie den Kampf gegen neue Monster an. Eine umfangreiche Anleitung finden Sie nach der Installation im Ordner „MotS". Die Readme-Datei der Demoversion liefert wertvolle Hintergrundinformationen und weitere wichtige Hinweise! Grundsätzlich entspricht die Tastaturbelegung der von *Jedi Knight* (siehe oben).

Hardware-Voraussetzungen:
P 90, 16 MB RAM, Direct3D optional, Win9x

Rogue Squadron



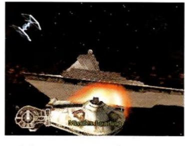
LucasArts faßte sich ein Herz und kombinierte eine Flugsimulation mit einem Actionspiel. Im Cockpit eines X-Wing rauschen Sie über die Berge von Mos Eisley und müs-

sen die imperialen Truppen von *Darth Vader* bei ihrer Verwüstungsorgie stoppen. *Rogue Squadron* ist ein klassischer 3D-Shooter und gibt Ihnen die Gelegenheit, mit allen Fluggeräten der Rebellen in den Kampf zu ziehen. Ein Muß für alle *Star Wars*-Fans!

Taste	Aktion
X	Waffenenergie bündeln
W	Beschleunigen
S	Schub reduzieren
A	Linke Luftbremse
D	Rechte Luftbremse
E	Rolle
F	Spezial-Aktion
Cursor hoch/runter	Nase hoch/runter
Cursor rechts/links	Nase rechts/links
Leertaste	Primäre Waffe abfeuern
Linke Alt	Sekundäre Waffe abfeuern
[F1] bis [F6]	Kamera-Ansichten
[F8]	Cockpitansichten
[Esc]	Pause

Hardwarevoraussetzungen:
P 166, 32 MB, Win9x, Direct3D, optional Glide

Shadows of the Empire

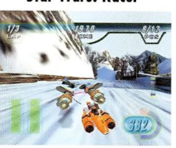


Perfekte 3D-Action im *Star Wars*-Universum bietet diese spielbare Demo allen Besitzern einer 3dfx-Karte. Dash Rendar sitzt mit den Rebellen auf Hoth und versucht, die Angriffe des Imperiums abzuwehren. In seinem Schneegleiter kann man schön über die Eiswüste jagen, Droiden und AT-STs abschießen sowie die großen AT-ATs zu Fall bringen. *Shadows of the Empire* läßt sich am besten mit dem Joystick spielen. Gehen Sie mit „Escape" ins Menü und passen Sie die Kontrollen Ihren Wünschen an. Das Spiel bietet Ihnen einige Sets an. Notfalls können Sie auch nur mit der Tastatur spielen.

Taste	Aktion
Tab	Perspektive ändern
C	Harpune
W	Afterburner
A	Links bremsen
D	Rechts bremsen
Cursortasten	Bewegen
linke Strg	Feuer
Escape	Menü/Pause

Hardware-Voraussetzungen:
P 90, 16 MB RAM, Glide, Win95

Star Wars: Racer



Das zweite offizielle Spiel zum neuesten *Star Wars*-Film ist das actionlastige Rennspiel *Episode 1: Racer*. Als Vorlage diente den Programmierern der atemberaubend schnelle Pod-Racer-Wettkampf auf dem Planeten Tatooine aus der Filmmitte. Im Stile der futuristischen Action-Raser *POD* und *Extreme G* heizen Sie über 25 Strecken des *Star Wars*-Universums. Die schnelle Grafik und der packende Soundtrack dürften nicht nur *Star Wars*-Fans gefallen. Die Steuerung ist extrem simpel und erfolgt entweder mit einem Gamepad oder mit der Tastatur, wobei Sie Ihr Vehikel mit den Cursortasten steuern.

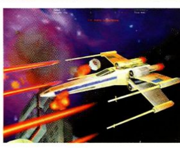
Hardwarevoraussetzungen:
P 166, 32 MB, 3D-Karte, Win9x



Brandneu: In Star Wars: Racer düsen Sie als Anakin Skywalker über Tatooine.

X-Wing Alliance





Mit *X-Wing Alliance* liefert LucasArts wieder exzellenten *Star Wars*-Stoff, der Ihnen die Wartezeit auf den Filmstart der Episode 1 leichter machen dürfte. Leider verzichtet die Demoversion auf das opulente Intro, was etwas Atmosphäre kostet. Dafür dürfen Sie sich als Frachterpilot versuchen und können so die beeindruckende Weltallkulisse von *X-Wing Alliance* genießen und ein paar Flugmanöver testen. Wir wünschen dabei viel Spaß! Im Optionsmenü können Sie die Steuerung frei konfigurieren. Wir empfehlen Ihnen für die Flugmanöver einen analogen Joystick.

Hardwarevoraussetzungen:
P 200, 32 MB, Win9x, Direct3D, optional Glide

X-Wing vs TIE Fighter





Star Wars ist neben *Star Trek* das Science-Fiction-Universum schlechthin. In dieser spielbaren Demo zu dem 3D-Action-Spiel *X-Wing vs. TIE Fighter* können Sie Missionen fliegen oder sich einige Gefechte mit Freunden liefern. Für das Multiplayerspiel benötigen Sie jedoch mindestens einen Pentium 100. Die wichtigsten Tastaturkommandos finden Sie in der unteren Liste. Für eine komplette Aufstellung ziehen Sie bitte die beiliegende Readme-Datei zu Rat.

Aktion	Taste
Angreifer des Ziels wird Ziel	A
Ionenkanone an / aus	B
Raketengegenmaßnahme	C
Schadensbericht	D
Angreifer werden Ziel	E
Verbündete Schiffe	F
Missionsziel	G
Hyperspace	H
Rakete anvisieren	I
Zu neuem Schiff wechseln	J
Punktestand	K
Nachrichten Log	L
Karte (ohne Autopilot)	M
Nähestes Missionsziel anvisieren	O
Nähesten Gegenspieler anvisieren	P
Mission abbrechen	Q
Nähesten Gegner anvisieren	R
Schildereinstellungen	S
Nächstes Ziel	T
Neustes Ziel	U
Flügelstellung ändern	V
Waffeneinstellung	W
Vorheriges Ziel	Y
Gefahrenstatus aufrufen	Z
Energieaufteilung 1 aufrufen	9
Energieaufteilung 2 aufrufen	0
Energieaufteilung 1 speichern	(
Energieaufteilung 2 speichern	)
Helligkeit einstellen	Alt-B
Details einstellen	Alt-D
Interlaced Modus	Alt-I
Pause	Alt-P
Sicht aus dem Cockpit	Zahlenblock
Nächstes freundliches Ziel	F1
Vorheriges freundliches Ziel	F2
Nächstes feindliches Ziel	F3
Vorheriges feindliches Ziel	F4
Laderate Ionenkanone	F8
Laderate Laser	F9
Laderate Schilder	F10
Volle Beschleunigung	Backspace
Geschwindigkeit des Ziels	Return

Hardware-Voraussetzungen:
P 90, 16 MB RAM, Joystick, Win95

Yoda Stories: Desktop Adventure





Der Nachfolger der ziemlich mißglückten *Indiana Jones Desktop Adventures* kann zumindest mit einer viel interessanteren Story aufwarten. Zum Revival der *Star Wars*-Hysterie schlüpfen Sie in die Rolle von Luke Skywalker und müssen die unterschiedlichsten Aufträge für die Rebellion und Yoda ausführen. Lichtschwert, Blaster und R2D2 helfen im Spiel, so daß Sie Yoda schnell auf Dagobah finden und weitere Anweisungen bekommen. Der Demo liegt die ausführliche Hilfedatei „Yodademo.hlp" bei.

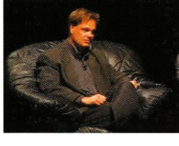
Hardware-Voraussetzungen:
P 90, 16 MB RAM, Win95

VIDEOS

Video: Obi Wan







Nach *X-Wing Alliance, Rogue Squadron, Die dunkle Bedrohung* und *Star Wars: Racer* soll dieses Jahr noch ein Spiel im *Star Wars*-Universum erscheinen. Die neuesten Informationen zu *Obi Wan* erfahren Sie hier direkt von den Programmierern und Designern.

Video: X-Wing Alliance

Selbst anhand der spielbaren Demo erhalten Sie nur einen relativ kleinen Einblick in den ausgezeichneten Weltraumshooter *X-Wing Alliance*. Im Video sind einige atemberaubende Flugmanöver festgehalten, die detailliert verraten, was Sie ansonsten noch erwartet.

UPDATES

Jedi Knight (d) ______ v1.01
Dieser Patch behebt unter anderem kleinere Probleme mit der Konfigurierung des Joysticks.

Rebel Assault (d) ______ v1.80
Mit diesem Patch können Sie Probleme mit dem Joystick und falscher Interrupt-Verteilung beheben.

Rebellion (e) ________ v1.01
Durch diesen Patch tritt ein häufiger Fehler im Mehrspielermodus nicht mehr auf.

Rogue Squadron (e) __________ Voodoo Patch
In der englischen Version beseitigt der Patch Grafikprobleme mit Voodoo3- und Banshee-Grafikkarten.

Shadows of the Empire (d) __________ v1.10
Durch den Patch sollten mit Force-Feedback keine Probleme mehr auftauchen. Außerdem funktioniert das Spiel dann auch auf allen Grafikkarten mit dem Riva128-Chipsatz.

TIE Fighter Joystick (d) _Patch
Sollte bei TIE Fighter der Joystick nicht einwandfrei funktionieren, so können Sie das Problem mit diesem Patch beheben.

TIE Fighter Sound (d) __Patch
Der Patch behebt Klangfehler, die mit General MIDI oder auf Roland-Soundkarten auftauchen können.

X-Wing Alliance (int)__v2.02
Dieses Update eignet sich für sämtliche Versionen von X-Wing Alliance. Es ersetzt die englische Version 2.01 und die Fehler dieses Updates. Kleinere Ungereimtheiten in den einzelnen Missionen sind anschließend behoben. Außerdem hat Lucas Arts den Sound verbessert und unterstützt neben DirectSound3D nun auch EAX.

X-Wing (d) ___Gameport Upgrade
Durch den Patch können Sie auch auf einem Laptop einen Joystick anschließen und damit X-Wing spielen.

X-Wing (d)__I/O Fix für 3,5"
Nach dem Patch können Sie eine andere I/O-Adresse auswählen.

X-Wing (d) __________ IP Fix
Durch den Patch wird die Zieleffizienz von Raketen erhöht.

X-Wing (d) __________ Roland Sound Patch für 3,5"
Der Patch erhöht die Kompatibilität mit allen Roland-Soundkarten.

X-Wing vs TIE Fighter (d) ________ v1.14
Nach dem Patch läuft *X-Wing vs TIE Fighter* auch auf AMD-Prozessoren. Außerdem werden 3dfx-Grafikkarten unterstützt.

Yoda Stories (d)___Patch #6
Einige kleinere Grafikprobleme gehören mit diesem Patch der Vergangenheit an.



SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241

E-Mail: carudolph@computec.de
Web: http://www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung (-Telefon)
Wolfgang Menne (-144)
Jens Klüver (-348)

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Anzeigenassistenz
Ina Schubert (-346)
Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)
Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat (-141)

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

PC Action




REDAKTION

Chefredakteure:
Thomas Borovskis, Christian Müller (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter der Chefredakteure:
Petra Maueröder, Christian Bigge
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Christian Sauerteig, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer, Alexander Geltenpoth
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Lektorat:
Michael Ploog, Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Sabine Klier
Titelartwork:
© LucasArts

VERLAG

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeleitung:
Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
Dem *PC Games Sonderheft* wurde folgende ISSN- Nummer zugeteilt: ISSN 0949-6564
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

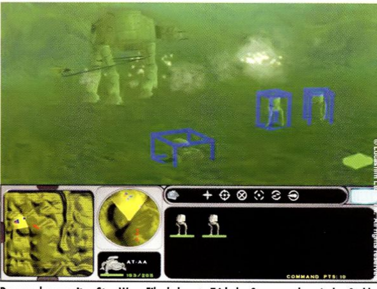
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Star Wars Episode I: Die kommenden PC-Titel

Machtproben



Zögerlich gibt sich George Lucas nicht unbedingt, wenn es um das Ausschöpfen von Vermarktungsmöglichkeiten aus entfernten Galaxien geht. Die Zugkraft der eigenen Lizenz nutzend, überschwemmt er seine zahlungswilligen Anhänger Jahr um Jahr mit einer brechenden Merchandisingwelle – wobei sich die drei folgenden Titel als rare Kleinode im Star-Wars-Warenkatalog erweisen könnten.

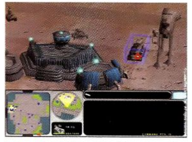


Der aus dem zweiten Star-Wars-Film bekannte Trick der Snowspeeder mit den Stahlkabeln läßt sich auch im Spiel gegen die gepanzerten AT-ATs einsetzen.



Viele Missionen sind unterteilt: Hier müssen Sie erst die Generatoren zerstören und dann die Basis besetzen. Schön zu sehen: die Auswahlrahmen aktivierter Einheiten.

In *Force Commander* etwa dürfen Sie nachspielen, über welch dominante Kräfte man als Teil des Imperiums verfügt. Allerdings nur in der ersten Hälfte des Spiels, denn im Verlauf der Schlachten laufen Sie zu den Rebellen über, um Darth Vader zu trotzen. Die spannende Handlung wird direkt in Missionen umgesetzt und zusätzlich durch 14 Minuten gerenderte Videos untermalt. Wir haben im LucasArts-Stützpunkt die allerneueste Version in Ruhe probegespielt.



Neben den 24 Solospieler-Karten werden 15 spezielle Multiplayer-Levels geboten.

Weniger ist neu

Ursprünglich sollte *Force Commander* mit einem wahren Einheiten-Overkill ausgestattet werden. Damit ist heute Schluß. Nur noch 40 Soldaten, Transporter, Panzer etc. werden Einzug in das Spiel halten, was vor allem für mehr Übersicht beim Spieler sorgt. Zusätzlich hat diese Beschränkung den großen Vorteil, daß sich die verschiedenen Einheiten deutlich voneinander unterscheiden und ihre Funktionsweise klar ersichtlich ist. Anhängern der Trilogie sind AT-ATs, Speederbikes, Snowspeeder, Y-Wings oder TIE-Bomber natürlich bestens vertraut. Neue Fahrzeuge (wie Ein-Mann-Panzer auf Beinen oder rebellische Schwebegleiter) fügen sich nahtlos in die von Lucas geschaffene *Star Wars*-Kultur ein. Auch bei den Gebäuden gaben sich die Designer erfolgreich alle Mühe, einen authentischen Look zu kreieren. Just zwei Tage vor unserem Besuch Ende Juni trudelte außerdem endlich die heiß ersehnte neue Grafikmaschine bei LucasArts ein. Und die frisierte Optik kann sich sehen lassen. Die Kamera schwebt im Spiel stets auf Kopfhöhe Ihrer Einheiten, was bei Gefechten für sehr intensive Eindrücke sorgt. Sie stecken mitten im Geschehen, erleben alles hautnah mit. Natürlich ist das wenig übersichtlich, also steigen Sie auf Knopfdruck engelsgleich in die Lüfte, um von oben die Landschaft zu analysieren. Befehligt wird vorrangig mit der Maus. Ein paar wenige Schalter in der ausblendbaren Leiste am unteren Bildschirmrand reichen aus, um die Truppen marschieren, stoppen, patrouillieren oder angreifen zu lassen.

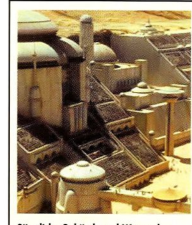


Einheiten auf Hügeln oder Bergen besitzen eine bessere Sicht- und Schußweite.

Versuch's mal mit Gemütlichkeit

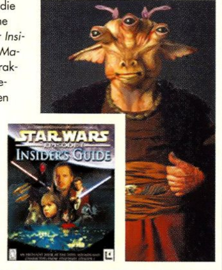
„Für uns ist wichtig, daß die Spieler sich als Teil des Geschehens fühlen, nah an der Action dran sind und gleichzeitig genügend Zeit haben, sich ihre Züge zu überlegen. *Force Commander* soll kein Actionspiel sein." Wer sich an den Film *Das Imperium schlägt zurück* erinnert, wird sicher verstehen, was Projektleiter Garry Gaber meint. Die schwerfällig anrückenden Imperialen Truppen mit ihren AT-ATs und die häufigen Schnitte zur Kommandozentrale der Rebellen auf Hoth finden Sie so ähnlich

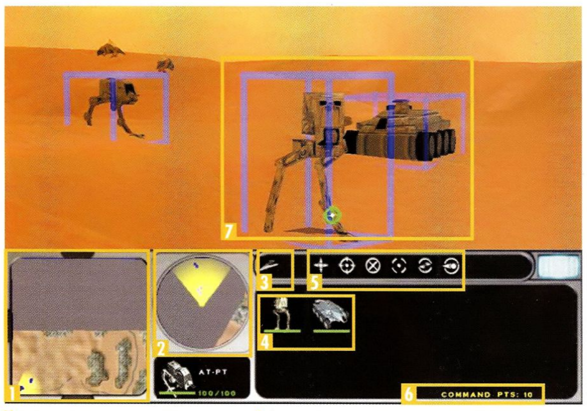
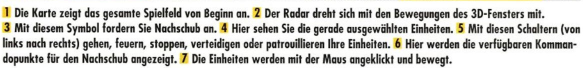
STAR WARS EPISODE 1 – INSIDER'S GUIDE



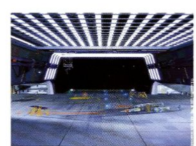
Sämtliche Gebäude und Wesen der Star-Wars-Welt erklärt der Guide in liebevoller Ausführlichkeit.

Vornehmlich für Detailfreunde interessant, zerlegt die offizielle Enzyklopädie zur *Dunklen Bedrohung* das gesamte Universum der Sternenkriege in seine einzelnen Atome. Welche Frage verzückte Fans auch umtreiben mag, der *Insider's Guide* wird ihnen, ähnlich wie schon dessen Vorgänger *Behind the Magic*, in jedem erdenklichen Fall Antwort geben können: Mit genauen Charakterstudien, Informationen über die neuen Darsteller, Hintergründen zur Gesamtstory sowie Artworks aus der Konzeptionsphase sowie mit erhellenden Erklärungen zu den Gebäuden und Planeten, zu vielen Vehikeln und Spezialeffekten scheint die Datenbank keinerlei Schwäche offenbaren zu wollen. Neben allerlei rotierenden 3D-Modellen werden sich auf dem Silberling ferner Interviews mit der Crew sowie Video-Berichte aus der Produktionszeit des Films finden, die mehr oder minder tiefe Einblicke in Lucas' Arbeitsmethoden gewähren und von erquicklichen Ereignissen hinter den Kulissen erzählen. Besonders reizvoll: Anhand des vollständigen *Episode I*-Drehbuchs werden Sie sich in der heimischen Stube selbst als grell geschminkter Darth Maul versuchen dürfen.



1 Die Karte zeigt das gesamte Spielfeld von Beginn an. **2** Der Radar dreht sich mit den Bewegungen des 3D-Fensters mit. **3** Mit diesem Symbol fordern Sie Nachschub an. **4** Hier sehen Sie die gerade ausgewählten Einheiten. **5** Mit diesen Schaltern (von links nach rechts) gehen, feuern, stoppen, verteidigen oder patrouillieren Ihre Einheiten. **6** Hier werden die verfügbaren Kommandopunkte für den Nachschub angezeigt. **7** Die Einheiten werden mit der Maus angeklickt und bewegt.



Neben bekannten Planeten wie Tatooine oder Hoth erschufen die Designer auch neue Welten mit Einheimischen, die Sie als Verbündete gewinnen können.



LucasArts hat die ursprünglich über 100 geplanten Einheiten auf 40 Truppentypen reduziert. Das Spiel selbst soll besonders einsteigerfreundlich ausfallen.

OBI-WAN MIT KNOBI?

Die Gerüchteköche des Internet arbeiten im Akkord. Kein Tag vergeht, an dem LucasArts' Titel *Obi-Wan* kein neues Hirngespinst angedichtet wird, und nichts Genaues weiß man nicht, da der Hersteller – getreu seiner erprobten Firmenpolitik – mit den meisten Informationen konsequent hinter dem Berg hält. Legenden wollen gebildet werden. Legenden leben von Phantasie. Damit Sie in all dem Informationswust halbwegs die Übersicht behalten, haben wir die nackten Fakten zusammengetragen: Definitiv wird *Obi-Wan* die inoffizielle Nachfolge des erfolgreichen *Jedi Knight* antreten, also der Titel wird sowohl knochenbrechende Action als auch Rätsel und Geschicklichkeitsproben vereinen. Wechselweise aus der Verfolger- und der Egoperspektive blickend, werden Sie als junger Jedi durch – teils aus den Filmen entliehene – Szenarien spurten und bei der Konfrontation mit Droiden und lebendigem Getier auf Lichtschwert sowie die Macht zurückgreifen können. Um in diesem Rahmen möglichst komplexe Bewegungsfolgen und Schlagvarianten des Titelhelden zu ermöglichen, ließ sich LucasArts viel Zeit für das erforderliche Motion Capturing. Die Aktionen eines realen Kampfmeisters wurden exakt aufgezeichnet und anschließend auf das digitale Jedi-Modell übertragen, so daß dieses nun zu tatsächlich elegantem Leben erwacht ist. Die Handlung des Spiels wird sich nur stellenweise mit dem neuen Film überschneiden, das Hauptgewicht wird auf der Machterkundung des unerfahrenen Obi-Wan liegen. Gewagten Theorien zufolge, will LucasArts den Hoffnungsträger bereits im vierten Quartal diesen Jahres fertigstellen.



Obi-Wan bringt mit einer frischen 3D-Engine Schauplätze aus dem neuen Kinofilm und weitere Landschaften detailliert auf den Monitor.



Im Mittelpunkt stehen Kämpfe mit dem Lichtschwert, die mit Hilfe von Motion Capturing flüssig dargestellt werden.

auch im Spiel. Sie erkunden die Gegend, sammeln die Einheiten an strategischen Stellen und rücken langsam vor, müssen gleichzeitig aber auch immer wieder zu den eigenen Gebäuden wechseln, um Truppen zu reparieren oder neue Kämpfer anzufordern. Irgendwo im Orbit um die verschiedenen Planeten kreisen deshalb Sternzerstörer und Transporter der Rebellen, vollgestopft mit Material.

Luke und die Veteranen

Obwohl *Force Commander* Action bietet, ist das Spiel von Strategie und Taktik geprägt. Das Verheizen von Einheiten sollte tunlichst vermieden werden, da Sie die Überlebenden mit in die nächste Mission nehmen dürfen. Je erfahrener eine Einheit ist, desto besser schlägt sie sich künftig im Kampf. Zu Beginn jedes Einsatzes betreten Sie einen großen Hangar an Bord eines Transporters, um aus den vorhandenen Truppen die gewünschten auszuwählen. Zusätzlich gibt es auf den unterschiedlichen Planeten dritte Parteien wie die Sandleute oder Ewoks, die entweder für oder gegen Sie arbeiten, je nach Ihrem Verhalten. Prominente Figuren aus den Filmen wie Luke Skywalker oder Darth Vader werden ebenfalls in manchen Missionen auftauchen. Sie dürfen eingesetzt werden, doch wird ihre Funktion auf bestimmte Aufgaben beschränkt sein. Die Hauptfiguren von *Force Commander* sind weder aus den Filmen bekannt noch sind sie Jedi-Ritter, da die Macht keine dominierende Rolle spielen soll. Viel wichtiger sind da schon die Einflüsse der Umgebung auf die Taktik. Rauhes Gelände kann nur von Fußsoldaten überquert werden, Einheiten können nicht durch massive Felswände hindurchsehen, und Truppen auf erhöhten Positionen besitzen eine bessere Sicht- und Schußweite.

Florian Stangl/Daniel Kreiss ■



Insgesamt wird es in Force Commander 14 Minuten gerenderte Videos zu sehen geben, die zwischen den 24 Missionen die Rahmenhandlung weitererzählen.

FACTS

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	LucasArts
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit
Myth, Warzone 2001





MAXI GAMER
XENTOR
Featuring RIVA TNT2™
166MHz RAM
High Frequency makes High 3D Speed!
FEUER FREI ...
Der absolute Höhepunkt an Stärke und Leistung.
Entwickelt, um das mörderische Tempo und die unglaubliche Action der neuesten Spiele voll auszunutzen.
Fühlen Sie sich nicht zu Wohl auf Ihrem Stuhl, denn Sie sitzen auf reinem Dynamit . . .
Volle 2D/3D-Beschleunigung für Spieler ohne Nerven
nVidia RIVA TNT 2™-Chipsatz
Echtfarben 32-Bit 3D-Rendering
16 MB superschneller 166MHz-RAM onboard für hohe 3D-Beschleunigung
128-Bit Twin Texel 3D-Prozessor für ultraschnelle Frameraten bei den neuesten Spielen
Hardwareunterstützte Wiedergabe von DVD und AGP 2x-Interface mit voller Texturen-Transferunterstützung
Xing DVD™ Player
OpenGL® und Direct3D™ / DirectX™ Hardware-Beschleuniger
PC ACTION PREISTIP
Preiswert und schnell: Ideal für 3D-Aufsteiger
PC ACTION 6/99, Thilo Bayer
ScreenFun Testsieger
Der Riva TNT 2 bietet beste 3D-Qualität, und bei der Guillemot Xentor stimmt dazu auch noch der Preis.
Bravo ScreenFun 6/99, Melanie Bär
GameStar Testsieger Maxi Gamer Xentor
Die extrem schnelle Xentor profitiert vom tollen TNT-2-Chip und aktuellen Nvidia-Treibern.
GameStar 7/99, Michael Galuschka
PC go! 7/99 KAUFTIP
Erwartungsgemäß gehört die Xentor dank Riva-TNT2 zu den schnellsten Karten im Vergleich – in 2D und 3D.
PC go! 7/99, David Göhler
PC Praxis Empfehlung 7/99
Auch Guillemots neue Karte .... überraschte im Test mit sehr guten Leistungswerten, die sich hinter den "großen" Karten nicht zu verstecken brauchen. .... Guillemot bietet mit dieser Grafikkarte eine Menge Leistung fürs Geld.
PC Praxis 7/99, Axel Telzerow
Erhältlich bei ...
Saturn, Pro Markt, Alternate, Kaufhof, Schaulandt und im gut sortierten Fachhandel.
Guillemot
Deutschland / Österreich:
GUILLEMOT GmbH · Düsseldorf
Tel.: 0211 / 33 80 00 · Fax: 0211 / 33 800 20
Schweiz:
LOGICOSOFTWARE · Lausanne
Tel.: 021 / 613 03 03 · Fax: 021 / 616 53 17
www.guillemot.com
nVIDIA™
Grafikkarte 2D/3D
MAXI GAMER XENTOR Featuring RIVA TNT2™
AGP 2X
16MB